ロックマン ガシュウ ガ カンセイシタ! タダチニ ソウビ シタマエ!!

稲船敬二 有賀ヒトシ 監修

（シリーズ統括プロデューサー）　（『ロックマンメガミックス』作者）

『ロックマン』&『ロックマンX』シリーズ20年の歴史を凝縮したイラスト&設定画集!

ROCKMAN

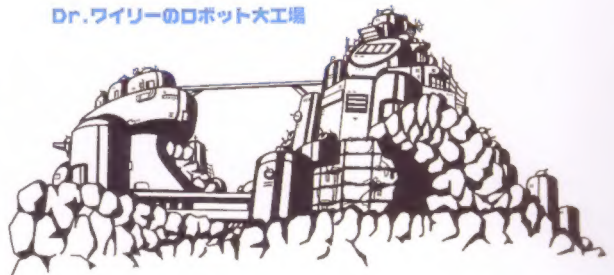
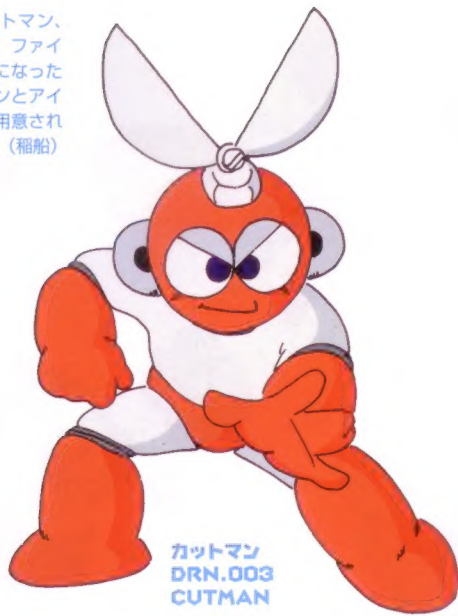
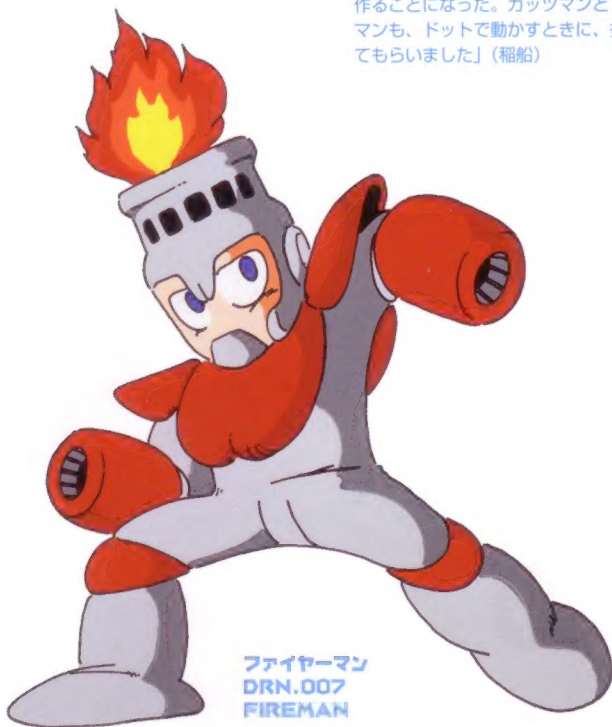
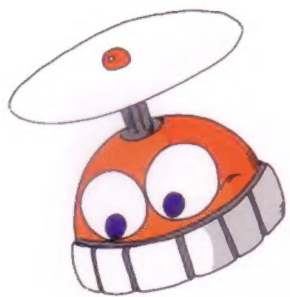
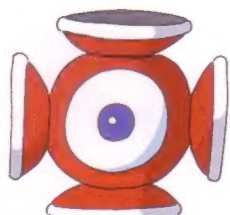
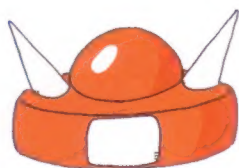
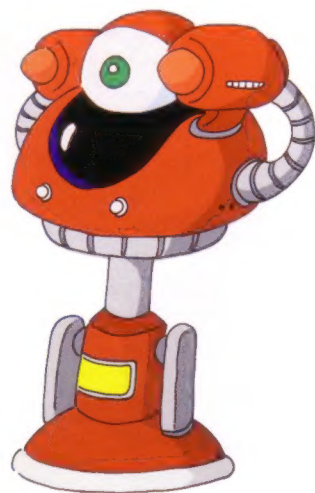
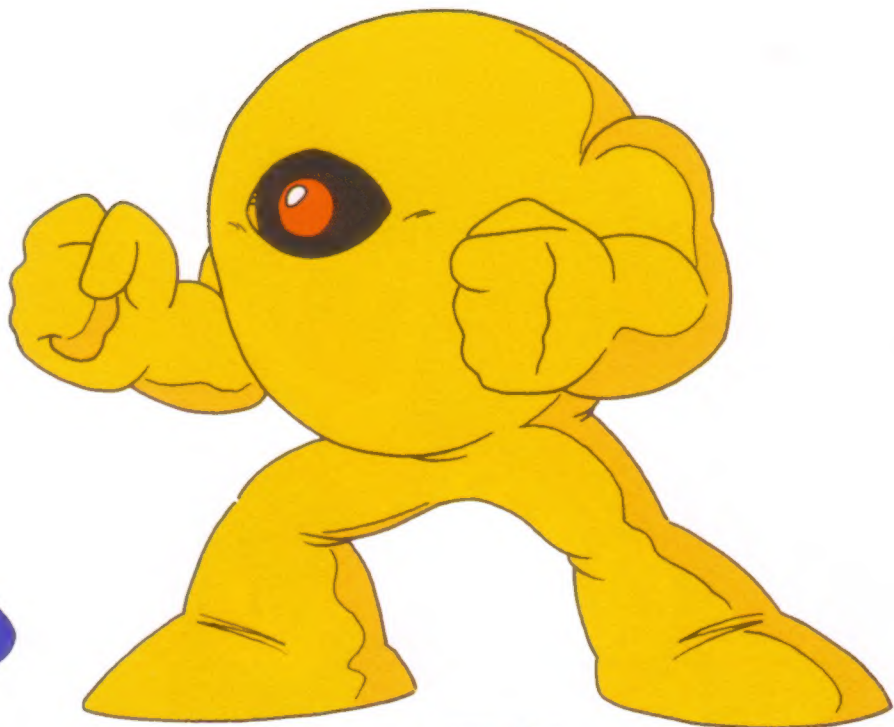
ロックマン
FC 1987/12/17

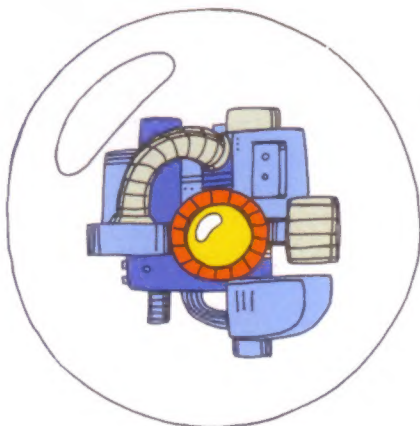
200X年。工業用ロボットの第一人者・ライト博士の開発したロボットたちが、突然暴れだした。悪の天才ワイリーが、ライト博士のロボットを改造し、その力で世界征服をたくらんでいるのだ。ライト博士は、自分の息子のようにかわいがっている「ロック」を、戦闘用ロボット「ロックマン」として改造するのだった。

「ゲームを作るっちゅうことについて、なんも分かってないころに、キャラクター担当でロックマンチームに配属されて。知らない世界で、知らないことばかりで、あんなこともやるのか、こんなこともやるのかって……。すごい楽しかったんだけど、もうガムシャラやった。これをもともと企画した企画マン……僕の師匠なんやけど、彼はデザイナー出身で、ロックマンのドット絵とロールちゃん、ライト博士も彼が原型を作って。それを俺がイラスト化して動かしたり、デザインの手直しとかをやったんです」（稲船）

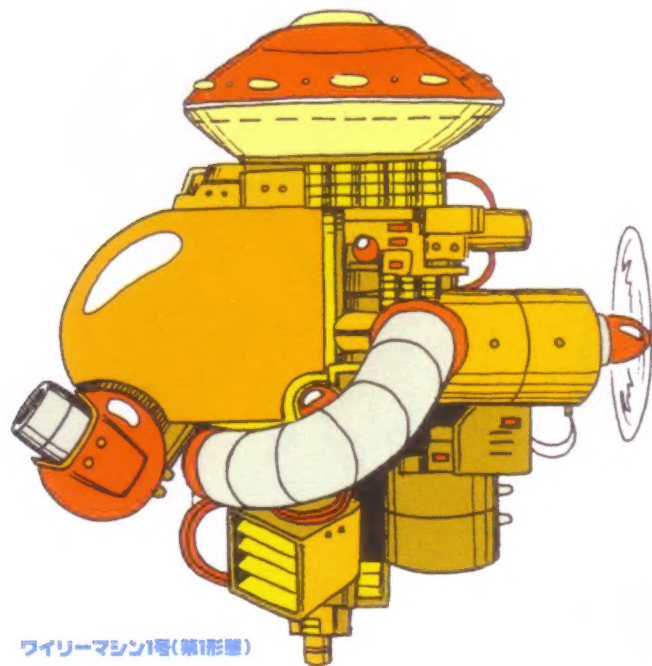
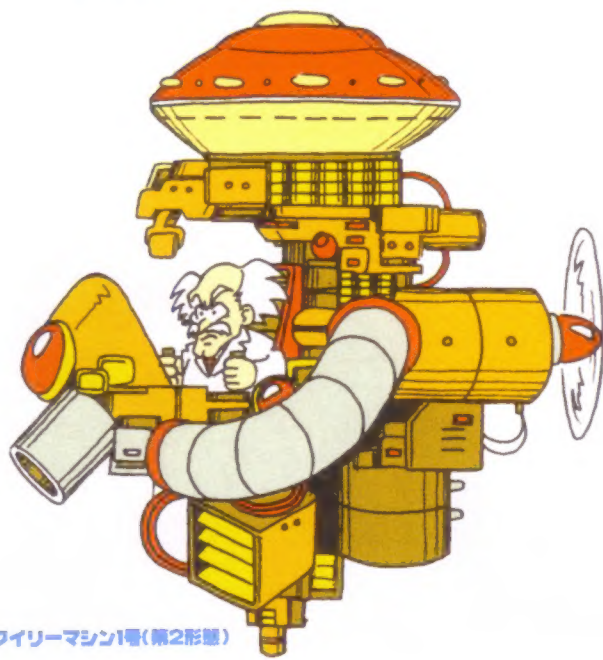
ライト博士

Dr.ワイリー

Dr.ワイリーのロボット大工場

「僕が入ったとき、カットマン、アイスマン、ガッツマン、ファイヤーマンはある程度の形になったものがあって。カットマンとアイスマンは、ほぼ最初から用意されてたデザインのままです」（稲船）
ガッツマン
DRN.004
GUTSMAN
カットマン
DRN.003
CUTMAN
アイスマン
DRN.005
ICEMAN
ボンバーマン
DRN.006
BOMBMAN
「エレキマンとボンバーマンは、新人の俺が作ることになった。ガッツマンとファイヤーマンも、ドットで動かすときに、多少触らせてもらいました」（稲船）
「エレキマンは自分が初めてやったキャラデザインなんで、すごい気に入ってる部分と、ちょっと気に入らない部分との両方がある。もう少しこうしたらよかったなっていうのもあるし、初めてっていう部分でのうれしさもあって、複雑やね（笑）」（稲船）
ファイヤーマン
DRN.007
FIREMAN
エレキマン
DRN.008
ELECMAN

「ザコキャラはデザインもドットもやって、名前もつけました。新人の俺に任されることになって、『俺が描いたものがそのまま行くの!?』と戸惑いもあった。もちろん、それを目指して会社に入ったんだけど、1年目からできるとは思ってなかった。今だったら考えられないよね。本当はもっと細かくデザインしたいんだけど、ファミコンのドットでは表現できないし。そのへんのジレンマも、『1』のときはあったかな」（稲船）

「ロックマンを立ち上げた企画マンはすごく厳しい人やったけど、同時にものすごいこだわりを持ってる人で、ゲーム作りの姿勢は彼から学んだものが多いです。ファミコンってハードとしては貧弱やから、頭をひねらないとやりたいと思ったことができない。イエローデビルとかのデカキャラにしても、BG（背景）で表示させて、ただ弾を撃ってくるだけじゃつまらないでしょ？ そこにこれでもか、これでもかとゲーム性を高める工夫を凝らしてて、『そこまでやるんか!』『ゲームってこうやって作るんやなぁ』と学んでいきました」（稲船）

コピーロボット

イエローデビル

「僕らの頭の中では、ロックマンの世界観、登場人物というものが存在してて、それを元に作ってた。ファミコンの容量や表現力では、ユーザーに届いた部分はエンディングしかないんだろうけど、そういうゲームの作り方ができたのは、今思うとよかったなあ」（稲船）

「よく『ロックマンがしゃがめない』って話が出たりしてたけど、実は『1』のころに、しゃがみのドットも用意してたんですよ。ただ、企画マンは常に『シンプルな操作系で奥深いもの』を考えてて。ファミコンのキャラなんで、ジャンプでしか避けられない弾の高さと、しゃがんでかわす高さって、そんなに一瞬でプレイヤーは判断できない。なら、どっちかにした方がいい。それで、ロックマンの『1』と『2』は、ジャンプのシステムを研ぎ澄ましていったんです」（稲船）

CWU-01P

ワイリーマシン1号（第1形態）

ワイリーマシン1号（第2形態）

ロックマン2 Dr.ワイリーの謎
FC 1988/12/24
ボスキャラ応募総数 8,370通

Dr.ライトの生み出したスーパーロボット・ロックマンによって謎の天才科学者Dr.ワイリーの世界征服の野望は阻止され、世界に平和がよみがえった。しかし、Dr.ワイリーは甚大な打撃を受けたにもかかわらず、再びロックマンに新たな戦いを挑むべく、8体の強敵ロボットを送り出した……。

ワイリー城

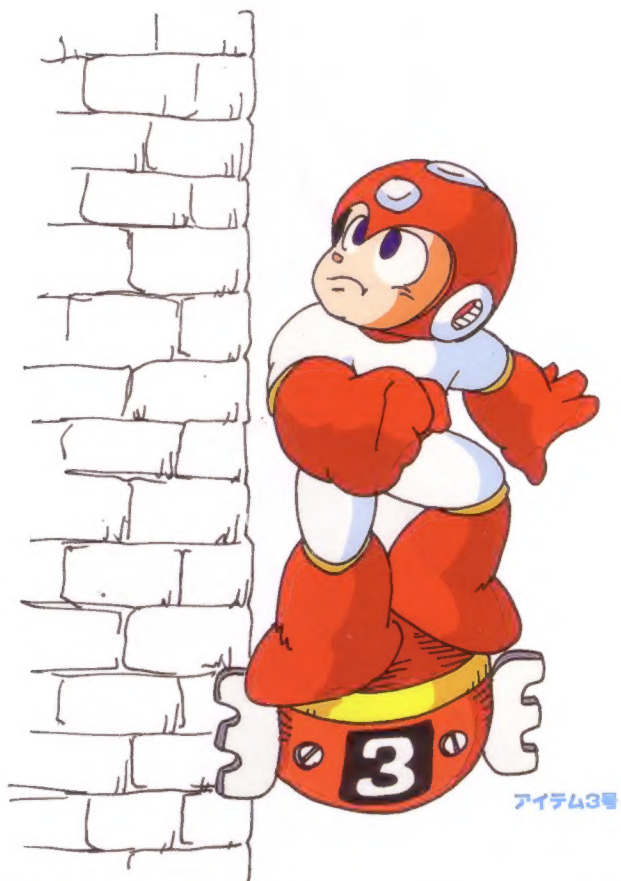
Dr.ワイリー

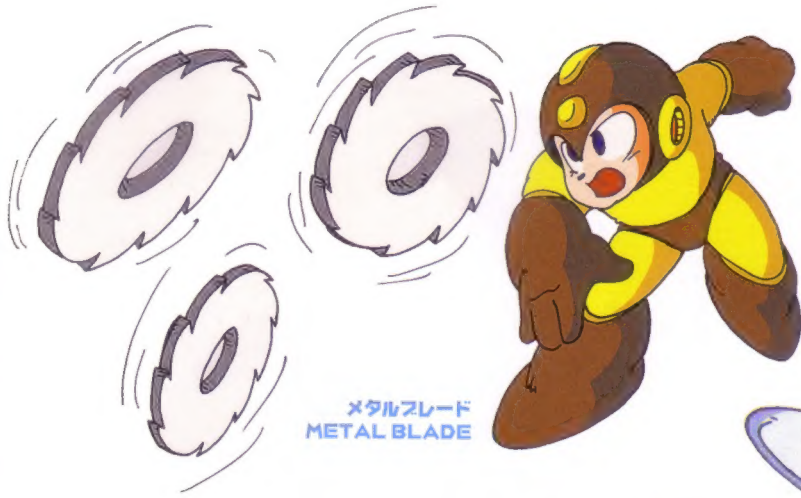
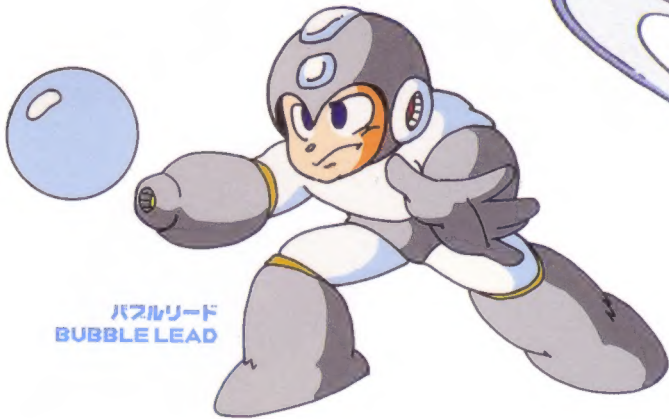
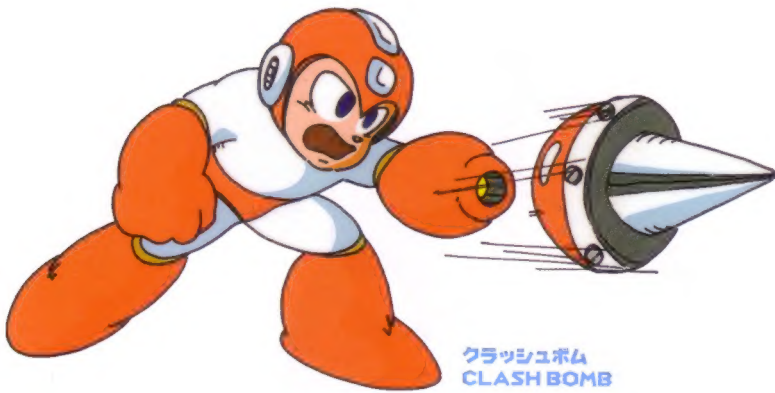
「Dr.ワイリーのデザインに関しては、丸々俺がやったんですよ。皆が持つマッドサイエンティストのイメージにしたかった。自分なりには、うまくデザインできたなと」（稲船）

「『2』が一番苦労して、一番楽しくって、一番記憶に残ってるかな。当時俺は別の企画に入ってたんやけど、『1』の企画マンに一緒にやってくれへん? って言われて。続編を作るという会社的な決定がなされなかった中で、自分たちから『やろう!』と進めました。別の企画と並行してゲームを作るというのも初体験だったし、『じゃあ、いつまでに作るんですか』って聞いたら『チェック含めて3ヵ月』えええええ（笑）、みたいな。そういう状況の中で始めた」（稲船）

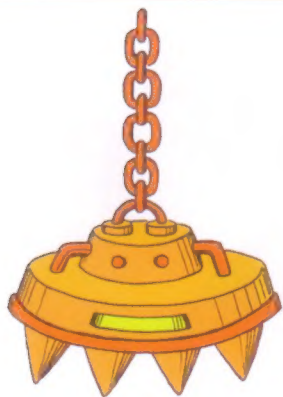
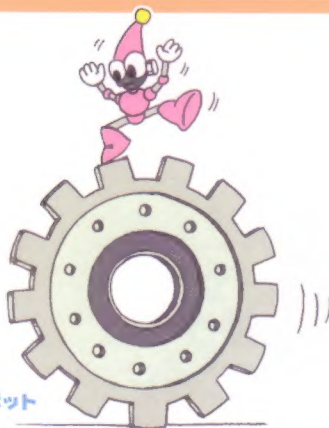
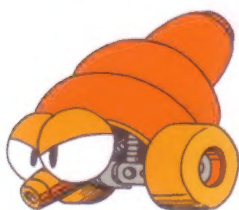
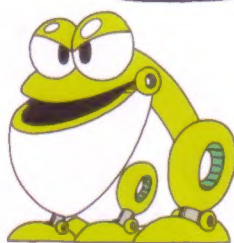
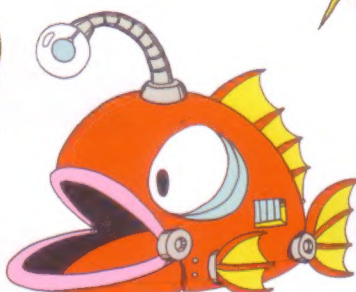
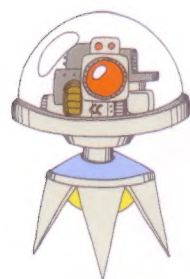
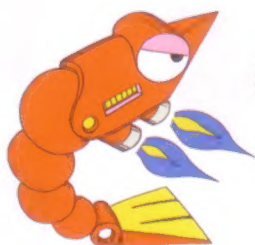
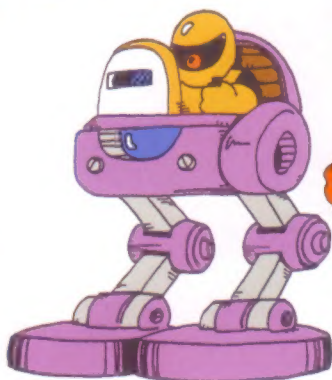
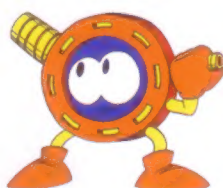
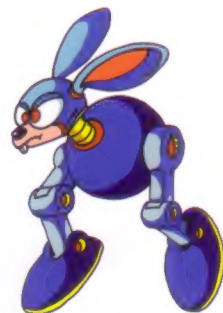
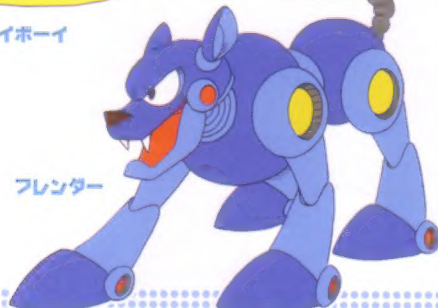
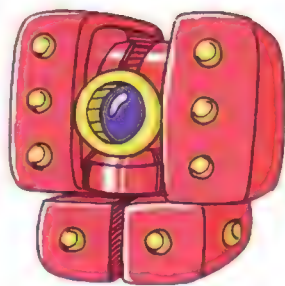
ロックマン

アイテム1号

アイテム2号

アイテム3号

「『1』のときからそうやけど、『ロックマン』は撃つ、倒すというアクション以外に、マップ上の仕掛け（トラップ）というものがある。特に『2』は仕掛けが多く含まれていたので、それに対する救済措置として、アイテム1、2、3号ができた。やっぱり、『1』のときに『難しい!』と言われた部分が多かったんで、何とかしろって営業からも言われるわけ。E缶なんかも、企画マン本人は入れたくなくて悩んでたね。本当にいるのか? って。俺にも『どう思う?』って相談された」（稲船）

「『2』の絵は、『よりアニメチックに』とか考えてた。そういう意味ではパッケージイラストにしても、『1』と『2』、どっちが時間ありましたかって言われたら『2』の方がないんだけど（笑）、すごい面白くやれたかなあって。より躍動感を出したりね」（稲船）

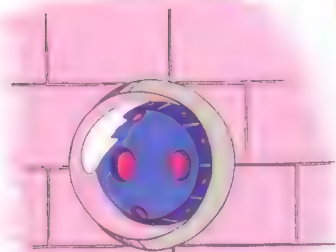
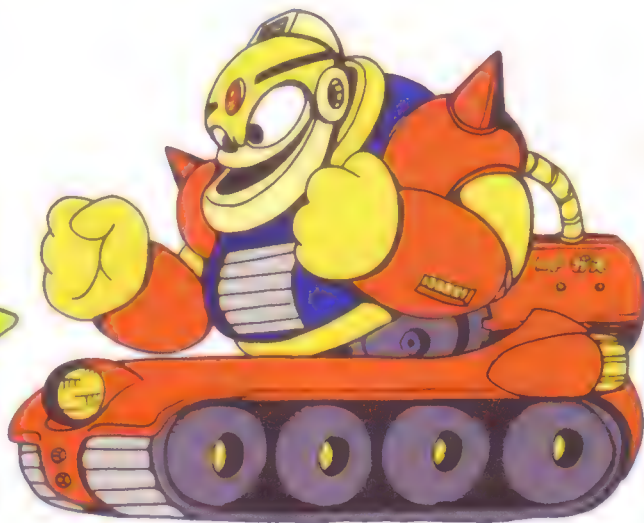
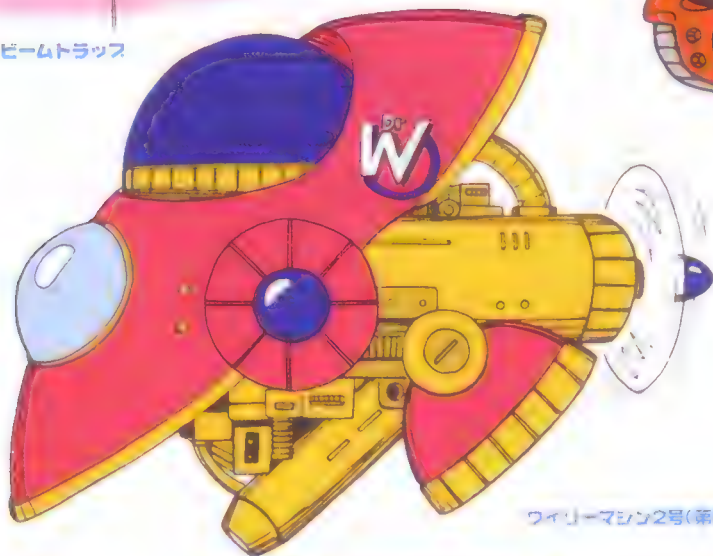
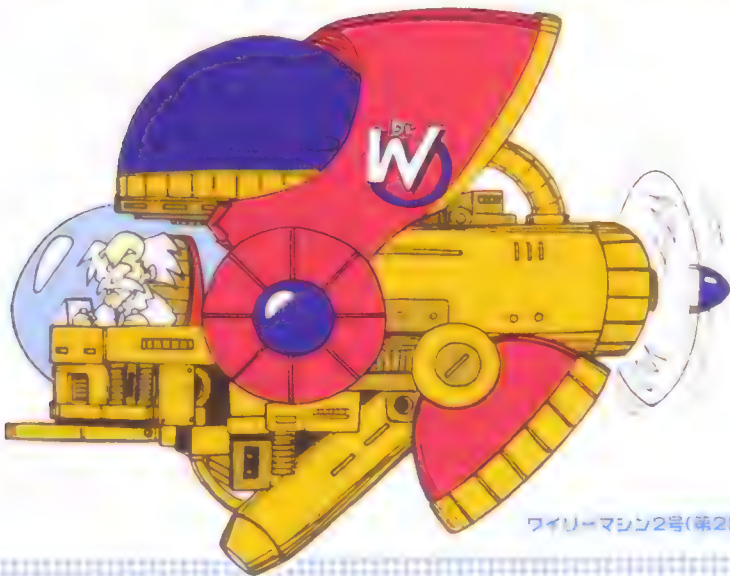
「子供たちが考えたボスを、こちらでデザインし直すのは楽しかったね。それに今思えば、ボスキャラ募集で初めて『プロデュース』を意識させてもらったかなって。ゲーム作りは、そこまで考えてやるんだ、っていうことを教えられた」（稲船）

「『2』ではヒートマンが気に入ってるね、"ギミック"がつけられたので。ライターがパカッていう（笑）、ジッポーのイメージ。大抵のロボットはそういうギミックがないからね」（稲船）

プレス
スプリンガー
ピエロボット
ゴブリン
モール
ブロッキー
スクワーム
プチゴブリン
マタサブロウ
タニッシー
ケロッグ
アンコウ
カミナリゴロー
ピピ
M・445
シュリンク
ネオメットール
チャンキーメーカー
クロウ
ショットマン
スナイパーアーマー
バットン
帰ってきたスナイパージョー
フライボーイ
テリー
モンキング
ロビット
フレンダー
ビッグフィッシュ
クック

「2」のときがちょうど2年目で、俺にも新人の子がついて。'教えながらゲーム作る'という苦労もあった。自分なら3時間でできるものが、3日たってもできない。それをこうするねんって教えて、3日かかってたのが1日になり、8時間になり……みたいにだんだん短くなってきて。それも面白かったな」（稲船）

メカドラゴン

ヒコヒコくん

ガッツタンク

ブービームトラップ

「時間がないから、間に合わない企画部分は手伝ってます。ガッツタンクなんかはドットだけじゃなくて、僕が企画もやってる。こいつの本体はBG（背景）なんだけど、左右に動いてもロックマンが立ってる足場は動いて見えないように、絵面の工夫もしたり」（稲船）

「今思うと、こんときは残業すら楽しかったし、泊まりすら楽しかった。どんどん、どんどん出来上がってくるものに対しても。ゲーム作りの面白さっていうのをちょっと教えてもらった、すごい充実した3ヵ月でしたね。いい思い出ばっかりかなっていう印象です」（稲船）

ワイリーマシン2号（第1形態）

ワイリーマシン2号（第2形態）

エイリアン

ロックマン3 Dr.ワイリーの最期!?
FC 1990/09/28
ボスキャラ応募総数 50,000通

Dr.ワイリーは改心し、ライト博士とともに世界平和のための巨大ロボット"γ"（ガンマ）の研究に力を注いでいた。だが研究の完成目前、未知の惑星で"γ"に与えるためのエネルギー元素を採掘していたロボットたちに異変が起きた! ロックマンの新たな戦いが始まる!!

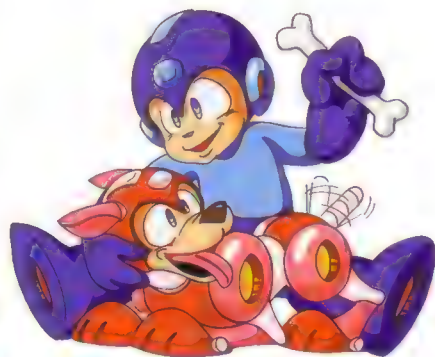
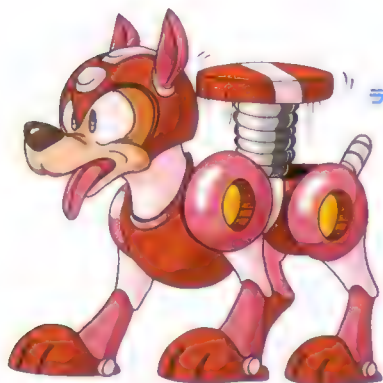
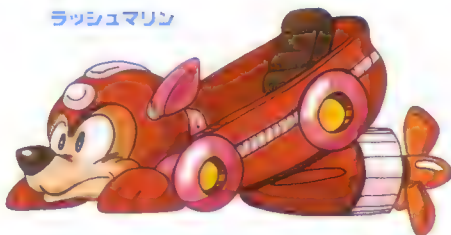
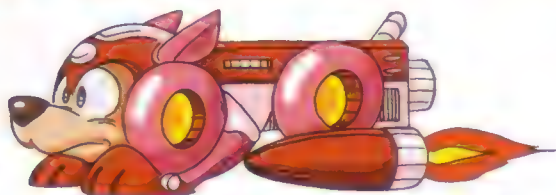
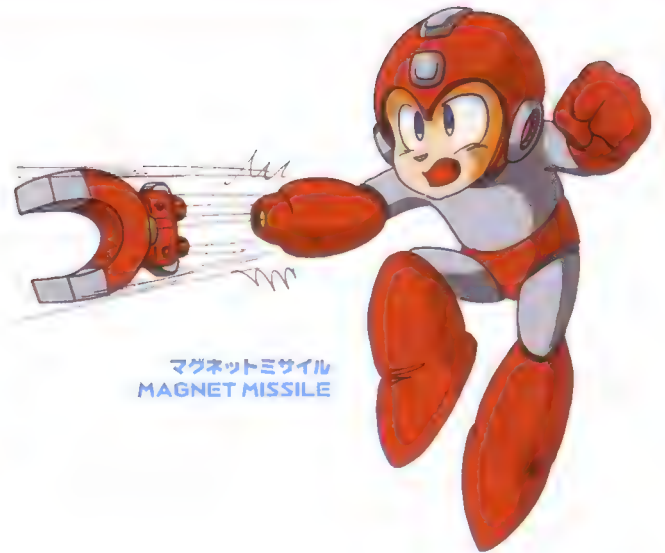
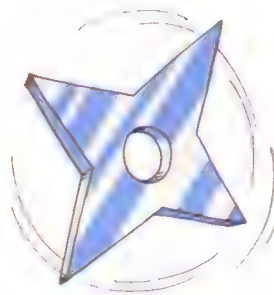
「『2』から『3』を作るまでは1年空いてる。『2』はヒットしたんやけど、最初の企画マンが辞めちゃったんで、次を作れなかったのねで、『3』は新しく別の企画マンが入ったんやけど、その彼がロックマンを理解できてなくて……しんどかった。俺としては『2』までに教えられたものや、こだわりがすごくあったから」（稲船）

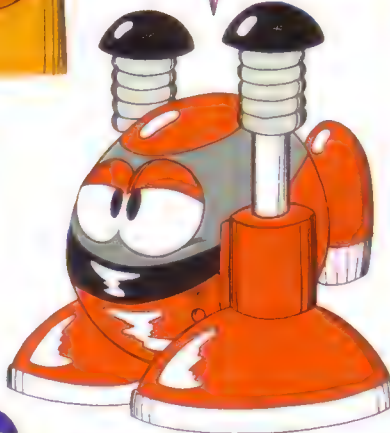
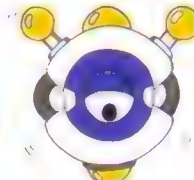
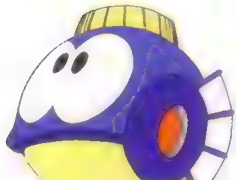
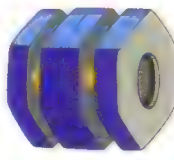
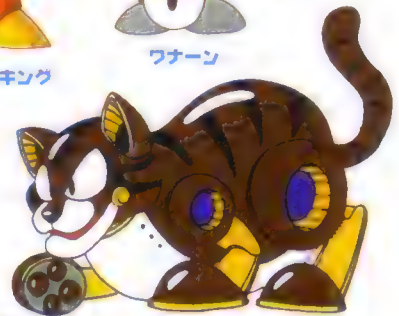
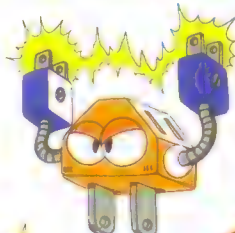
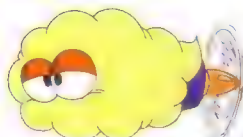
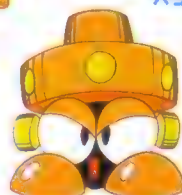
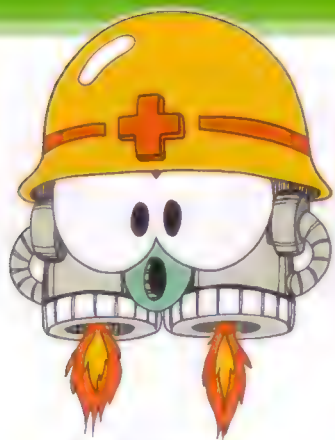
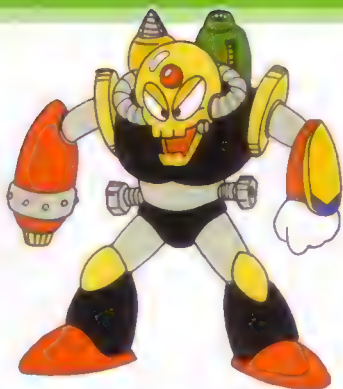
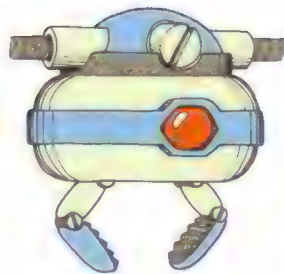
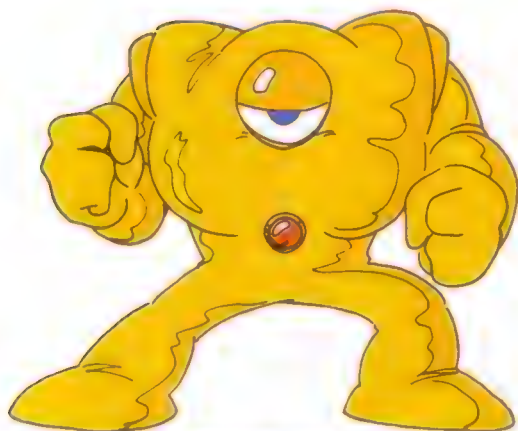
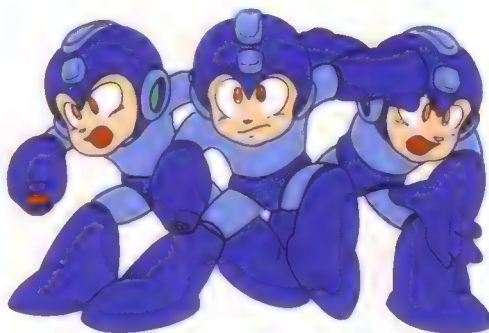
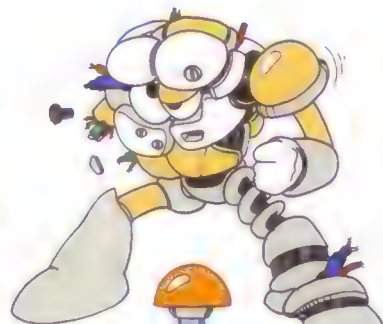
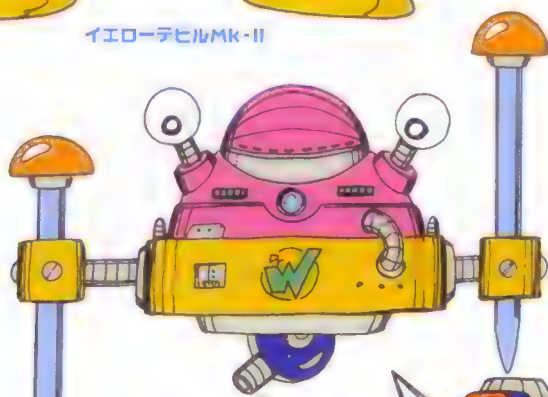
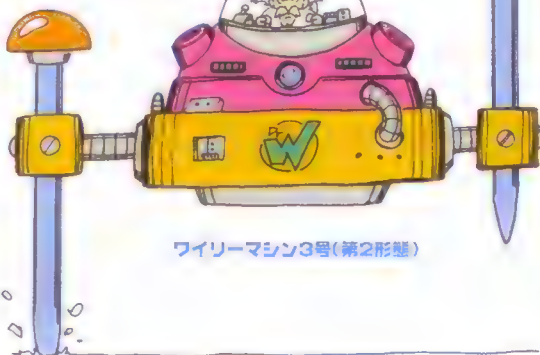
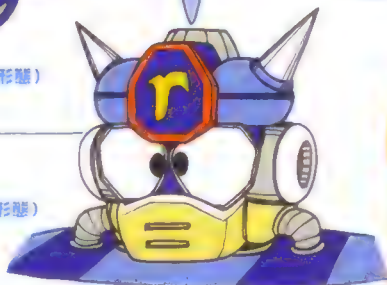
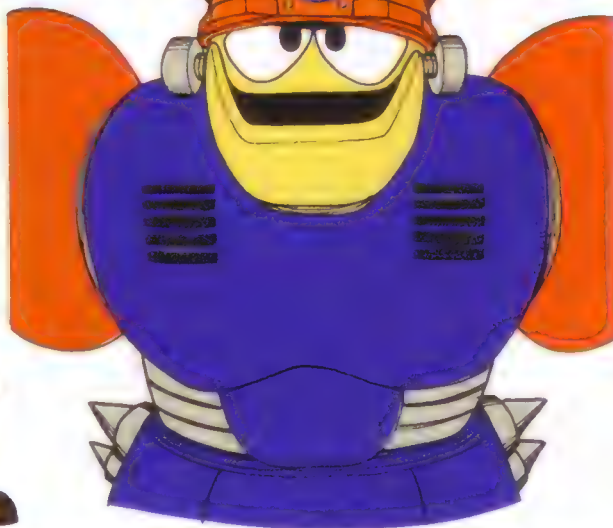
ロックマン

Dr.ワイリー

「『3』からは結局、間に合わない企画の部分も自分でやることになった。敵セットもしたし、仕様書も書いたし、マップも書いたしっていう具合で俺がそれをやることになったころには、制作の残り時間も足りないって状況だから、できてなかったステージも全部手分けして、助っ人も入れてもらって」（稲船）

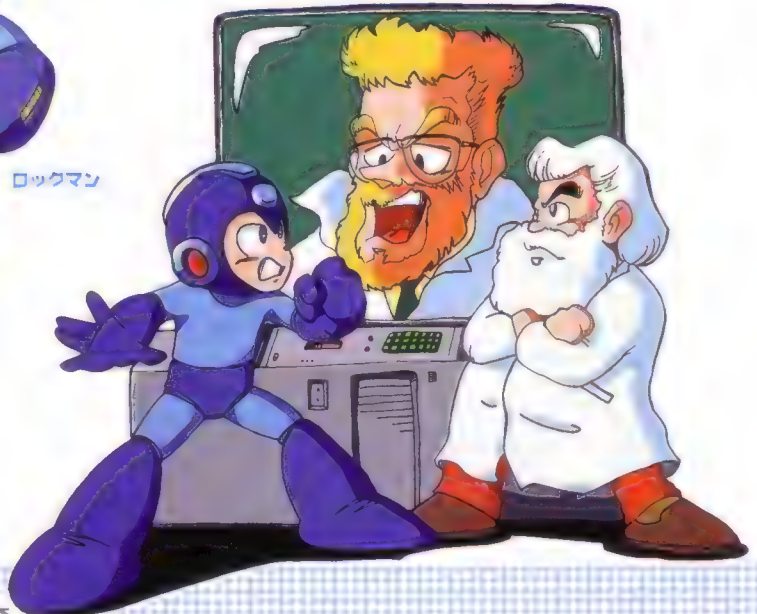
「『3』以降はスライディングが増えたことによって、シンプルさはなくなったんやけど、"しゃがみ"にしなかったところがよかったと思うね。敵がジャンプしてきて、あー、あかん! って思った瞬間にスライディングで後ろに回り込んで撃つ! ってことができて、防御的な意味合いと攻撃的な意味合いを両方持たせられた」(稲船)

「アイテム1、2、3号の機能は面白いけど、そこにキャラクター性がなかった。なら、昔のアニメのヒーローが犬の相棒を連れていたように、これにもキャラクター性をつけようと。ロックマンの特徴であるヘルメットを共通にして、アイテム1、2、3号のカラーリングを持ってきたのがラッシュです」(稲船)

「ブルースは、敵か味方か、わからないやつにしようと。ライバルにも見えるし、仲間にも見えるし、みたいな。俺らの時代の名作アニメには、こういうやつがいっぱいいたから(笑)。で、キザっぽい格好よさを出すためにマフラー、ロックマンより強いイメージを出すために盾を持たせた」(稲船)

ニードルキャノン
NEEDLE CANNON
マグネットミサイル
MAGNET MISSILE
ジェミニレーザー
GEMINI LASER
ハードナックル
HARD KNUCKLE
タップスピン
TOP SPIN
サーチスネーク
SEARCH SNAKE
スパークショック
SPARK SHOCK
シャドーブレード
SHADOW BLADE

「タップマン、1週間集中して動きを全部作ったんだけど、電源に足引っ掛けられて落ちたのが原因で、データが全部消えた。すごいガッカリしたけど、一回作って覚えてる部分もあるんで、やり直しを3日でやったのかな。だからタップマンは忘れられない……もしかしたら、前に作った方が出来がよかったんじゃないかっていう（笑）」（稲船）

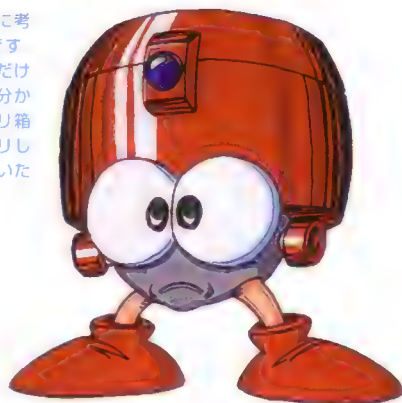
メットールDX
砲台
ニードルプレス
マグフライ
ペターキー
ハリ・ハリー
ヒッキー
ニトロン
ジャイアントスプリンガー
ボンバーペペ
ボール
ヤンボー
ペンペン
ペンペンメーカー
チビィ
ハブスビィ
ハンマージョー
ギョライボウ
コマサブロウ
ボルトン&ナットン
帰ってきたモンキング
ワナーン
ビッグスネーキー
メカッケロ
タタ
ピッケルマンブル
タマ
プチスネーキー
ジャマシィ
ポットン
エレキン
パラシュー
ホログラン
ボムフリャー
ブブカン
エレクトリックガビョール
ニューショットマン
ウォーキングボム

「『3』のときは、本来自分が関わらないはずの部分まで関わったね。サウンドの担当と話をすることもあったし。かと言って、イラストを描かなくていいというわけでもなかったんで、大変やった。細かいところでの不満もあるし、できれば作り直したいなあ」(稲船)

ロックマン4 新たなる野望
FC 1991.12.06
ボスキャラ応募総数 70,000通

Dr.ワイリーと同じく世界征服をたくらむ、野望多き科学者Dr.コサックによる突然の宣戦布告。ライト博士はひそかに開発していた、ニューロックバスターをロックマンに装着させ、コサックによって征服された8つの都市の平和を取り戻すため、再び戦場に向かわせた。

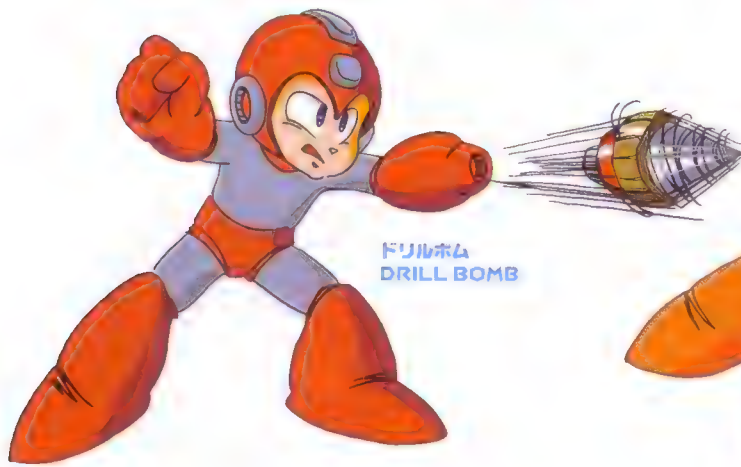
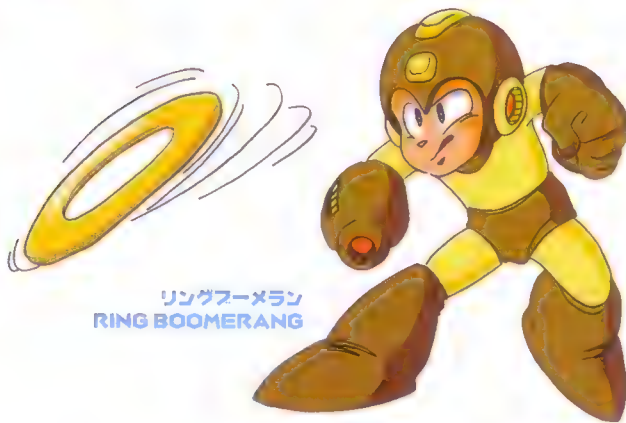
[illegible]

[illegible]

「『4』以降、チャージショットが当たり前になってるところがあるんだけど、2段チャージ、3段チャージみたいなのがどんどん出てくると大味なゲームに変わるし、使い方を間違えたくないな、と思ってます」（稲船）

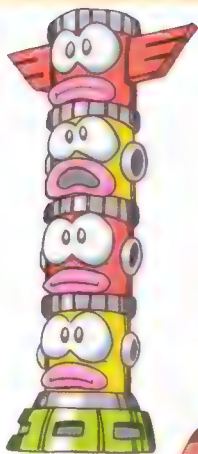
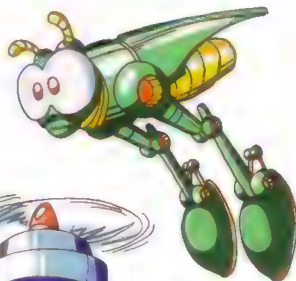
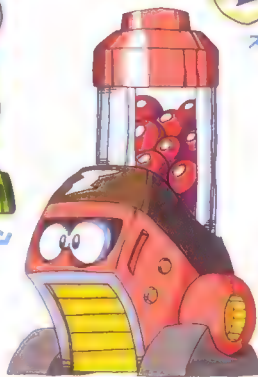
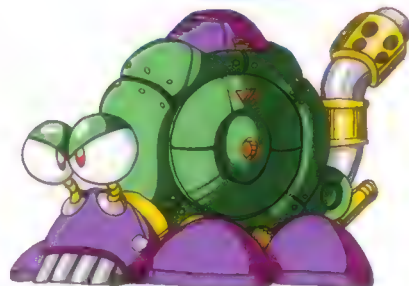
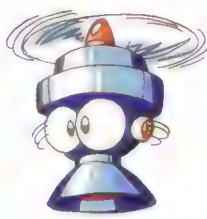
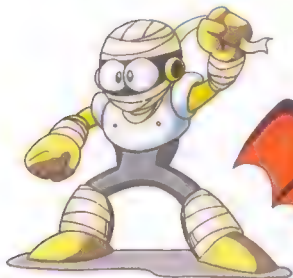
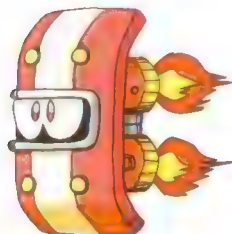
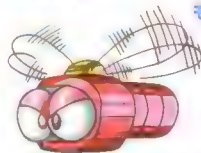
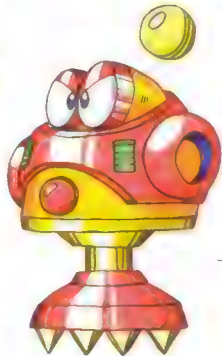
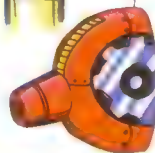
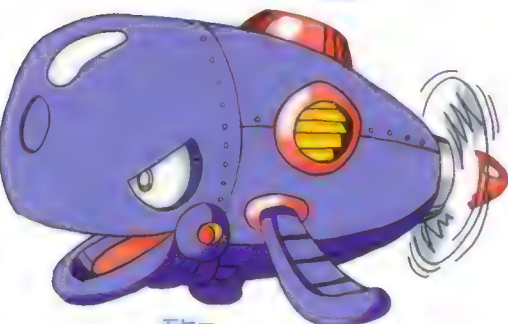
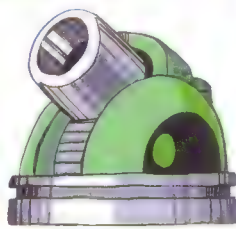
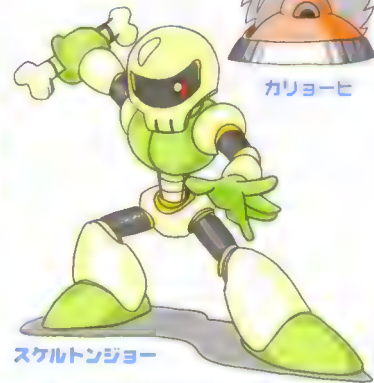
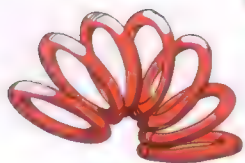
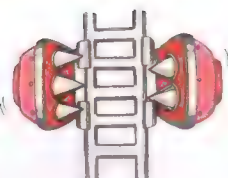
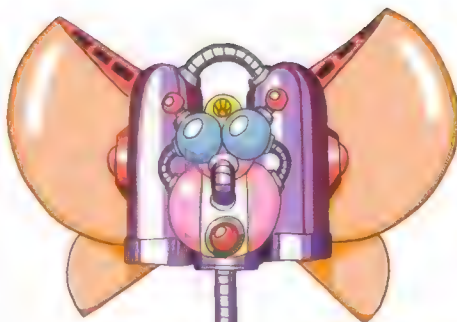
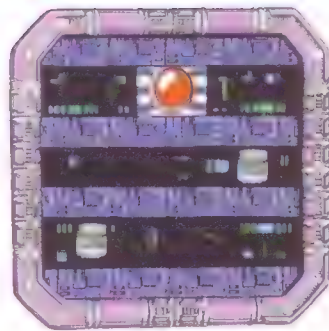
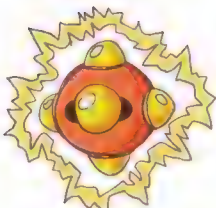
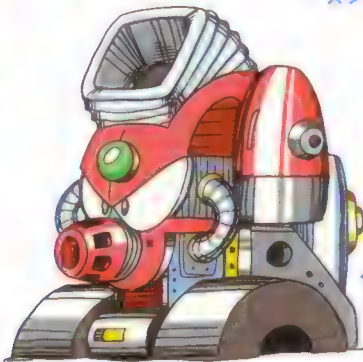
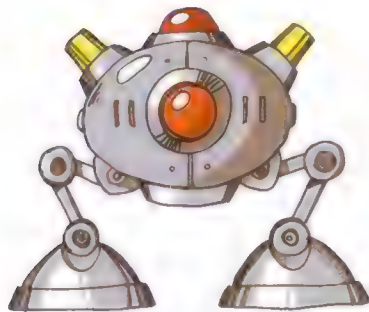
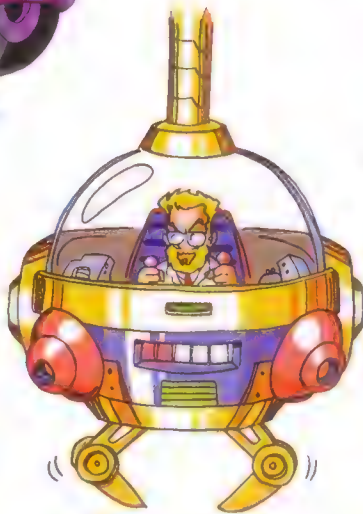
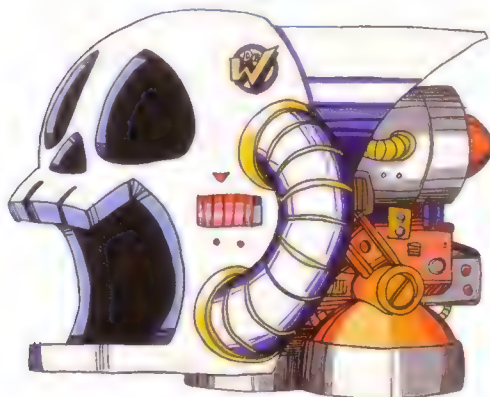
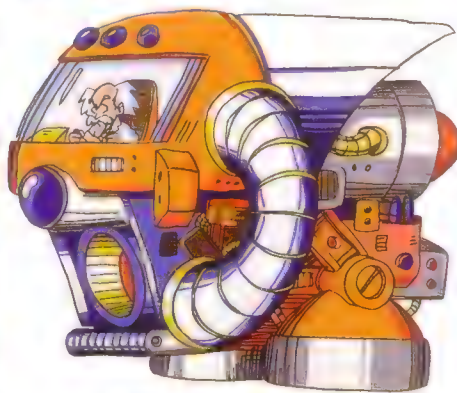
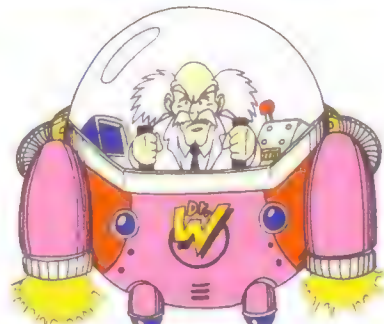
「チャージショットの弾は僕が作ってたような気がする。なかなかいいのができなくて。撃った弾が横に並ぶと消えてしまったりして（笑）」（加治）

「エディーは『2』のころに考えてたサポートキャラです アイテムをそのまま置くだけじゃなくて、何が出るか分からない、宝くじやビックリ箱的な扱いにして、ガッカリしたり、喜んだりしてもらいたいなと（笑）」（稲船）

「おっちゃんだけじゃなく、かわいいキャラクターも出そうって。ロールちゃんに対抗というわけじゃないけど、対比するような形でカリンカちゃん。『4』は楽しく作ったんで、新キャラ2人のデザインも気に入ってるね」（稲船）

「ストーリーとか、そういうところからキャラを作るのが、稲船さんは好きなんですよ」（加治）

フラッシュストッパー
FLASH STOPPER
レインフラッシュ
RAIN FLUSH
ドリルボム
DRILL BOMB
ファラオショット
PHARAOH SHOT
リングブーメラン
RING BOOMERANG
ダストクラッシャー
DUST CRUSHER
ダイブミサイル
DIVE MISSILE
スカルバリアー
SKULL BARRIER

「ボス募集はすっごい量のハガキが来て、ボスキャラ選別合宿をやって選んだねぇ」（稲船）

「『ロックマン』をつかんでる、というかうまいハガキがたくさんあって、中にはほとんどそのまま採用ってのもありましたね。スカルマンなんかは作りかけのステージを破棄して、スカルマン用に作り直したような記憶が」（加治）

「スカルマンとかは、もともとデザインコンセプトがよかったってのもあるけど、『4』のボスは全体的に、デザインも選考もうまくいったかなとこのキャラクターたちは気に入ってるね」（稲船）

100ワットン
トラパン
トーテムポールン
スワロン&コスワロン
ラッカーサー
ミノーン
ハッタン
カチャッホン
エスカルー
ヘリホン
ハカット24
トゲヘロ
キョットット
ラットン
フヨヨーン
マミーラ
バットントン
メットールEX
タケテントウ
モノローター
リンク・リンク
シールドアタッカー
ホバー
サソリーヌ
ハエハエー
カバトンキュー
アップンダウン
マンタン
機雷
メットールスイム
M422A
シャンヒック
ワッパー
ウォールブラスター
カリョーヒ
モビー
スーパーボールマシンJr.
スカルメット
イモーム
スケルトンジョー

「僕は『4』で新人として入ったんですが、稲船さんの下について学びながら、いろいろザコとかやらせてもらいました。シールドアタッカーは僕が“遊び”から考えて。スライディングを使わせて、後ろからしか倒せないとか、うまくハマった感じですね。「これはいい遊びだ」と自画自賛してます(笑)」(加治)

ロックマン5 ブルースの罠!?
FC 1992.12.04
ボスキャラ応募総数 130,000通

前回の戦いから2ヵ月たち、しばしの休息をとっていたロックマン。そんなある日、ブルースが謎のロボット軍を率いて都市を攻撃し始めた。しかも、ライト博士までブルースにさらわれてしまう。ブルースがなぜ!? 謎を残したまま、ブルースVSロックマンの戦いの火ぶたが切って落とされる!!

ビート

「ヘルメットだけの鳥、みたいな（笑）。かわいく鳥を描くとどうなるかなって、そんなに迷わずデザインしてると思うんやけどあんまりほかの鳥は描いてなくて、一発OKでパーンと行ってる」（稲船）

ニューラッシュコイル

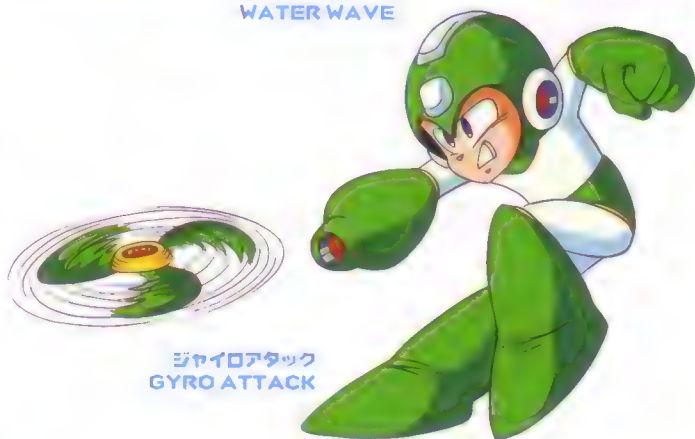
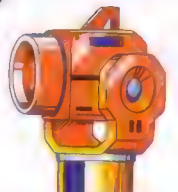
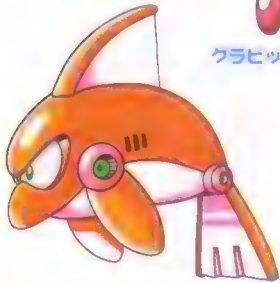
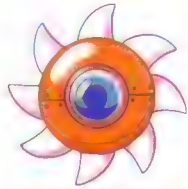
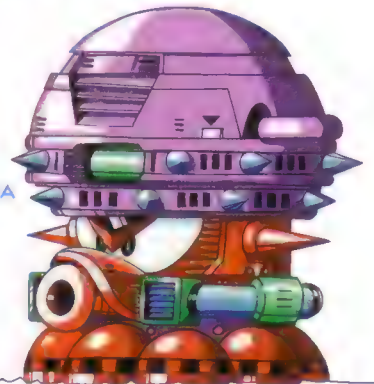
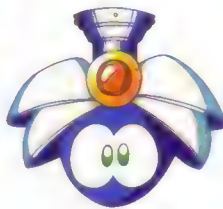
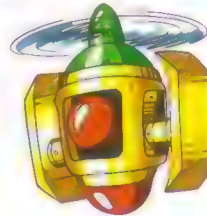
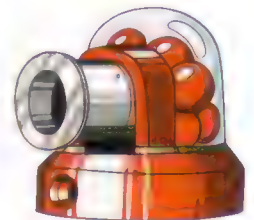
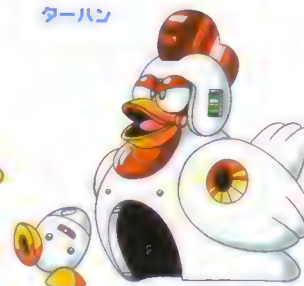
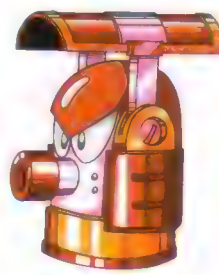
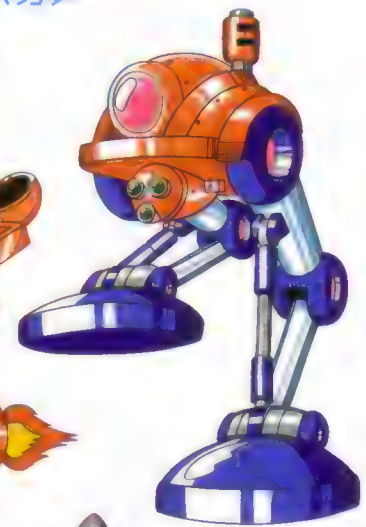
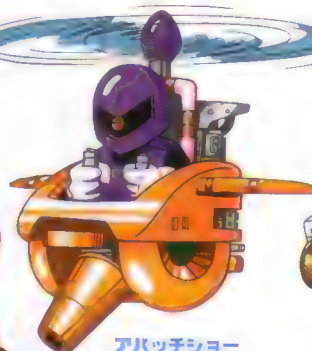
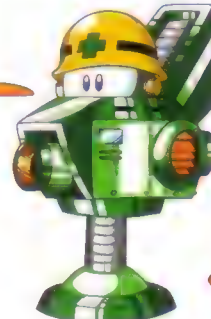
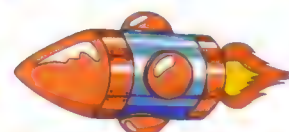
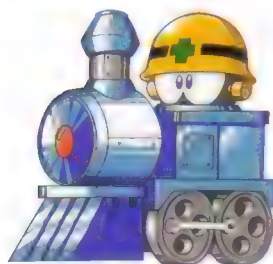
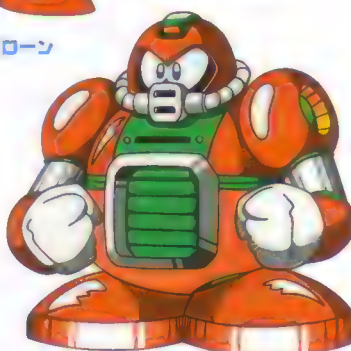
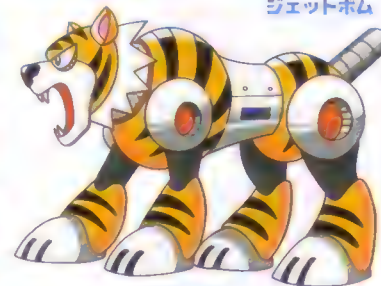
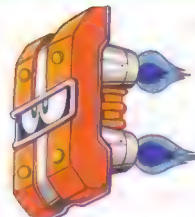
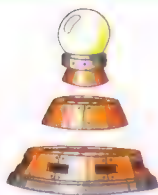
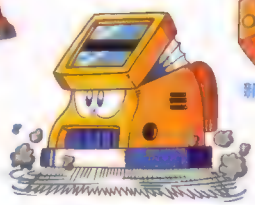
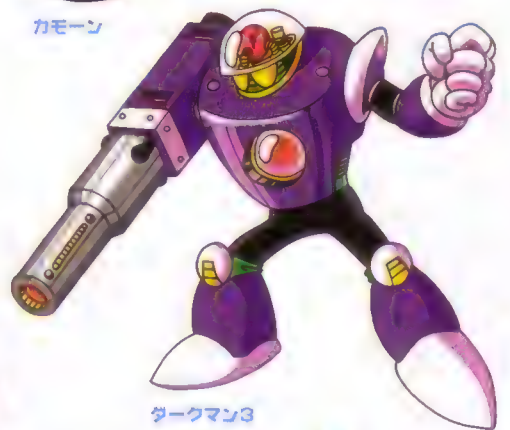
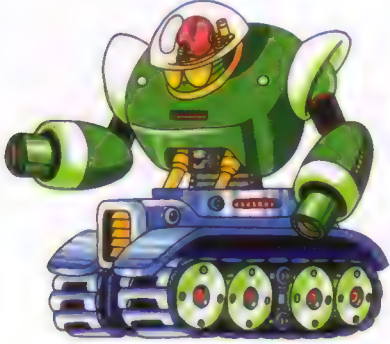
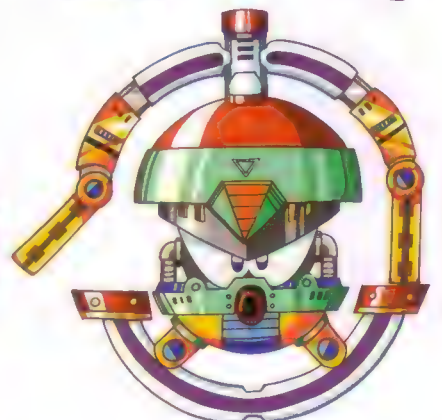
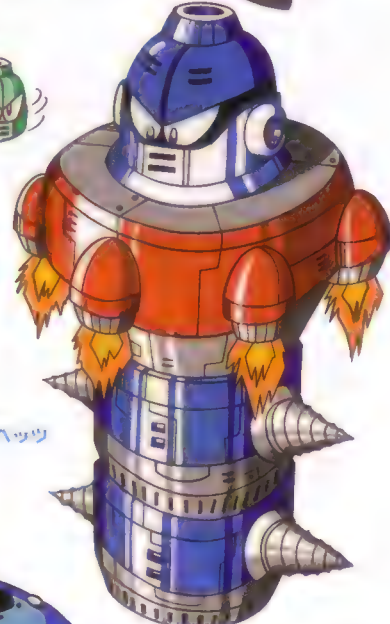
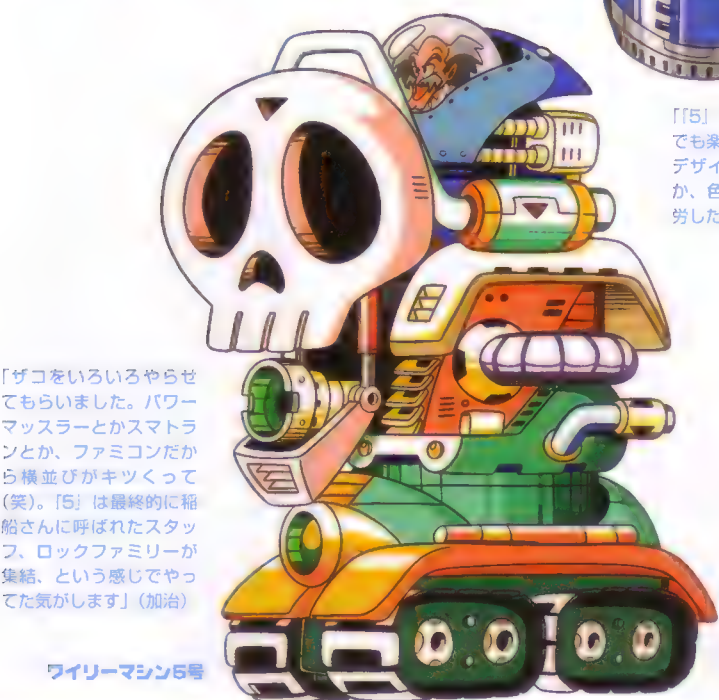
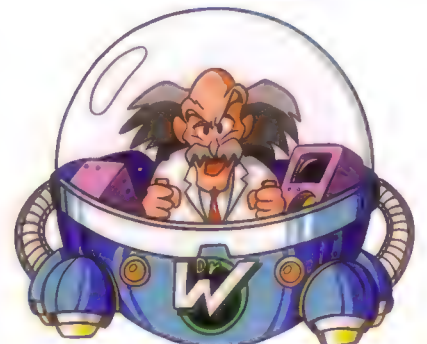
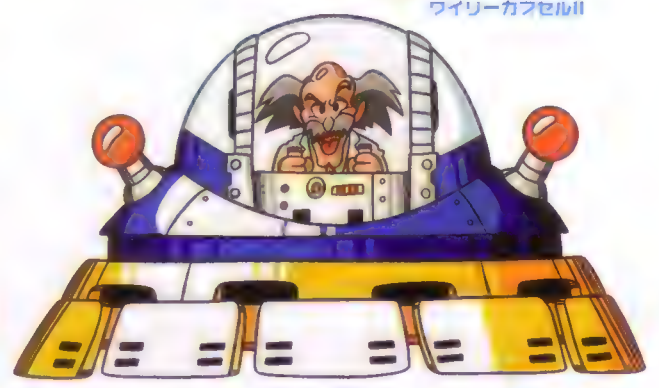
「なんか新しいもん出さなあかんということで、チャージショットもパワーアップさせて。「4」でやることは全部やった感があったんで、「5」、「6になってくると、あとは強化版みたいになってくるのかなと」（稲船）

「「5」ではチャージを大きくするだけじゃなく、制限がある中で色も変えてます」（加治）

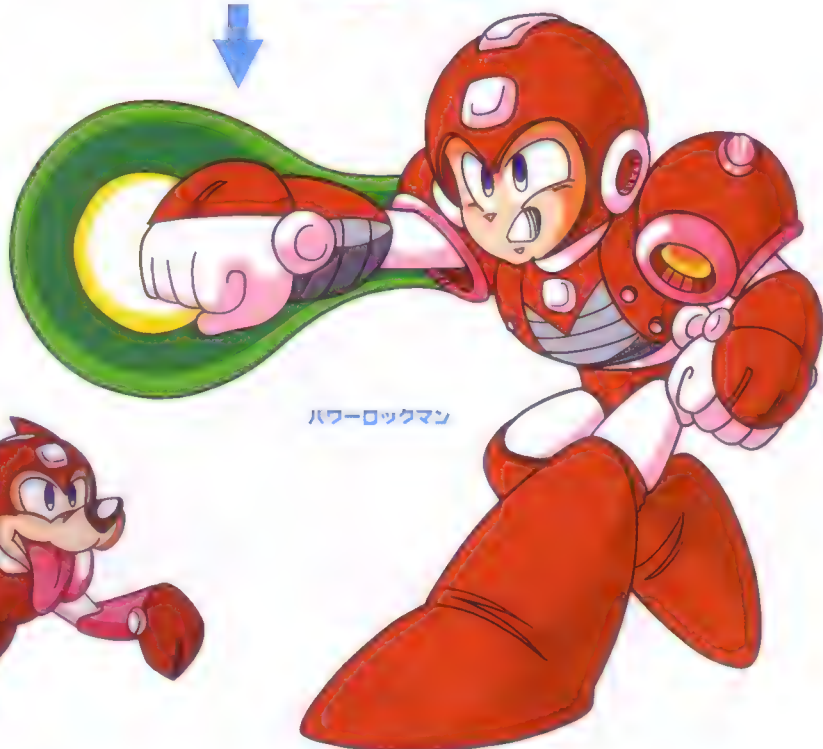
スーパーロックバスター

Dr.ワイリー

スーパーアロー

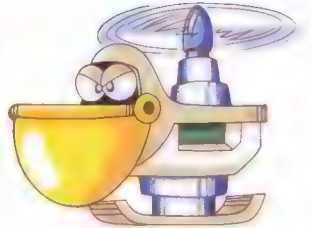
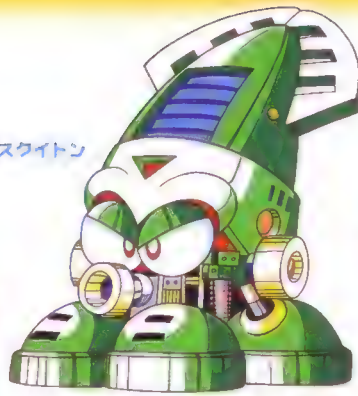
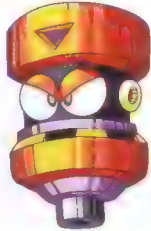
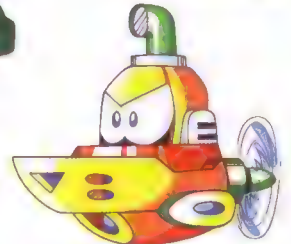
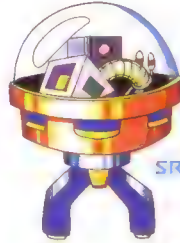
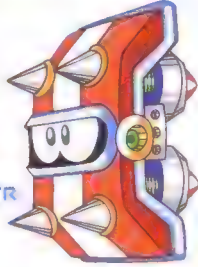
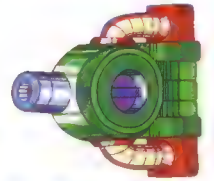
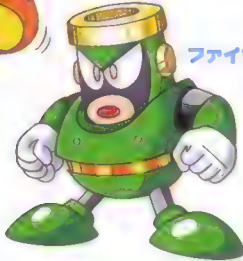
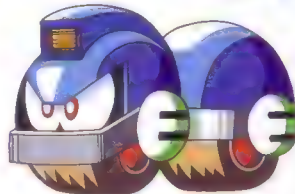
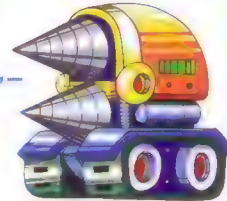
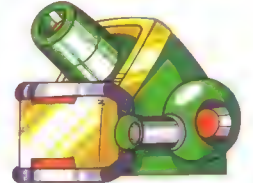
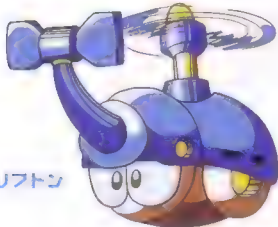
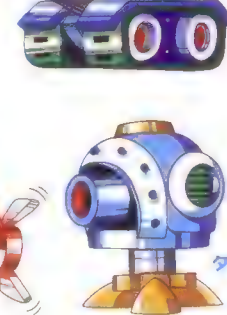
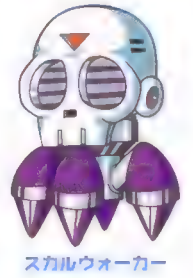
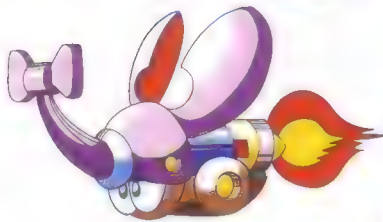
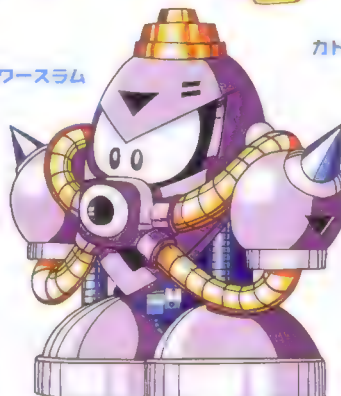
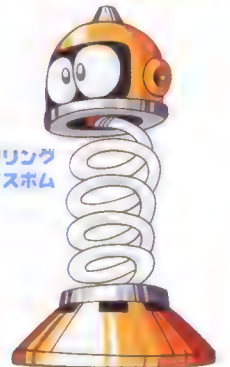
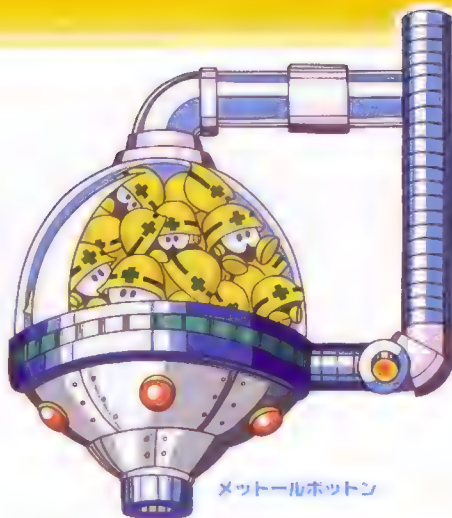
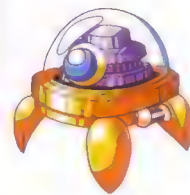
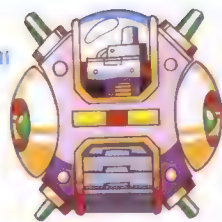
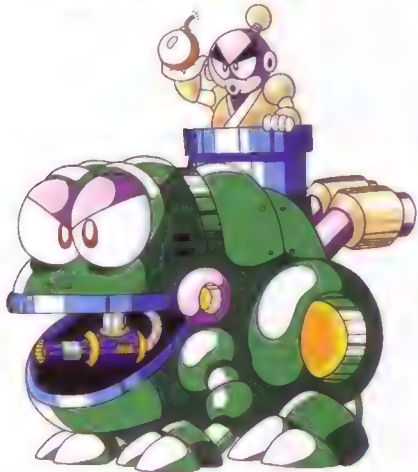
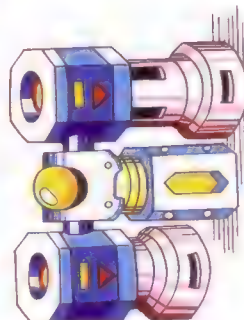
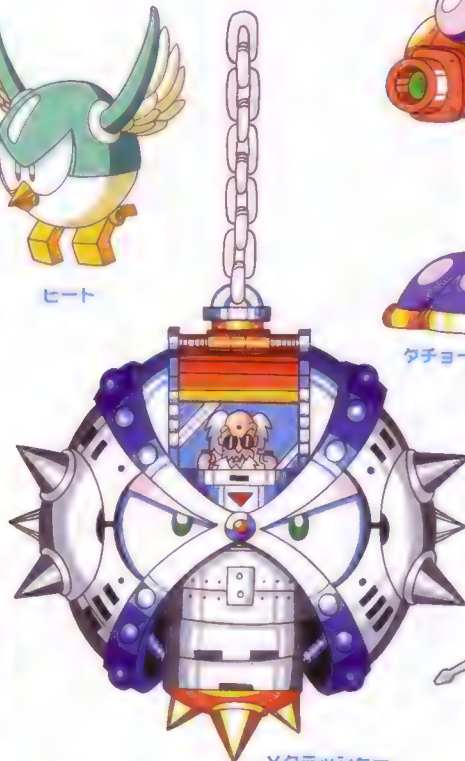
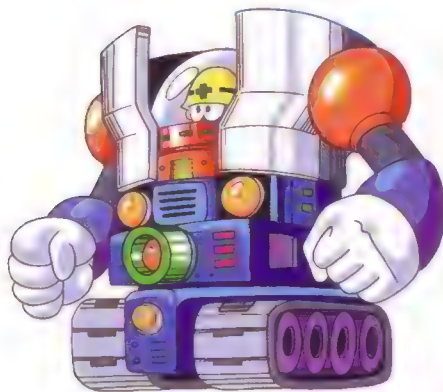
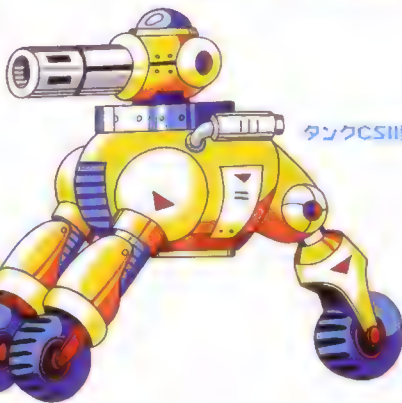
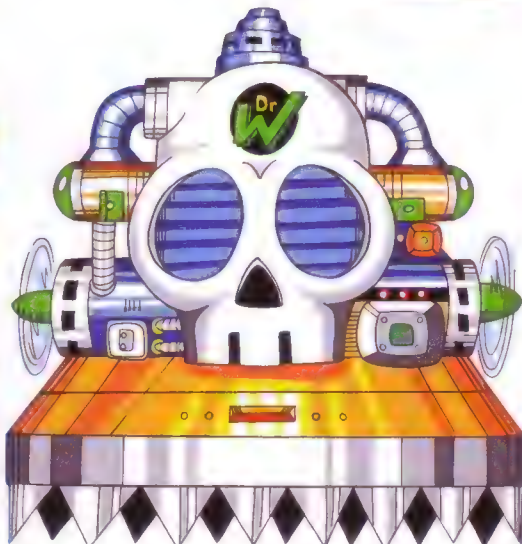
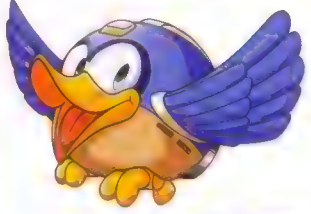
グラビティーホールド
GRAVITY HOLD
ウォーターウェーブ
WATER WAVE
パワーストーン
POWER STONE
ジャイロアタック
GYRO ATTACK
スタークラッシュ
STAR CRASH
チャージキック
CHARGE KICK
ナパームボム
NAPALM BOMB
クリスタルアイ
CRYSTAL EYE

グラビティーマン
DWN.033
GRAVITYMAN
ウェーブマン
DWN.034
WAVEMAN
「『5』はなかなかゲームがまとまってなくて、呼ばれて途中から手伝いに入った感じですね。ストーンマンとかのドットをやりました」（加治）
ストーンマン
DWN.035
STONEMAN
ジャイロマン
DWN.036
GYROMAN
チャージマン
DWN.038
CHARGEMAN
スターマン
DWN.037
STARMAN
ナパームマン
DWN.039
NAPALMMAN
クリスタルマン
DWN.040
CRYSTALMAN

「『5』はそれなりに自分でも楽しかったんやけど、デザインとかバランスとか、色とかが難しくて苦労したなあ」（稲船）

「ザコをいろいろやらせてもらいました。パワーマッスラーとかスマトランとか、ファミコンだから横並びがキツくって（笑）。『5』は最終的に稲船さんに呼ばれたスタッフ、ロックファミリーが集結、という感じでやってた気がします」（加治）

ロックマン6 史上最大の戦い!!
FC 1993.11.05
ボスキャラ応募総数 200,000通

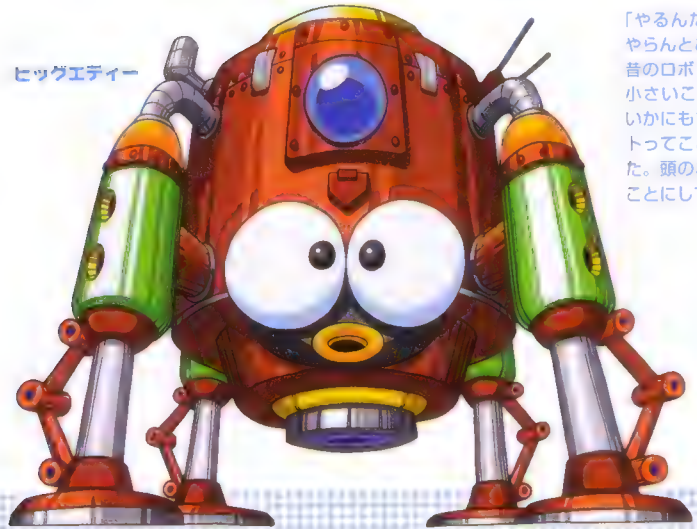
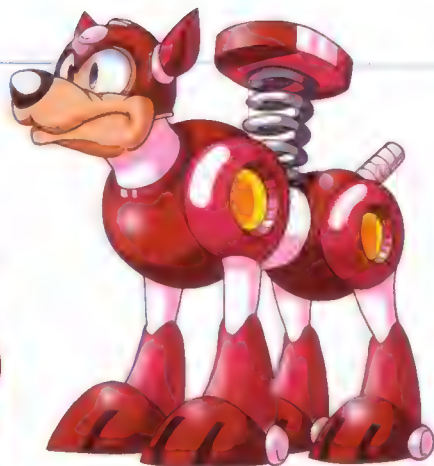
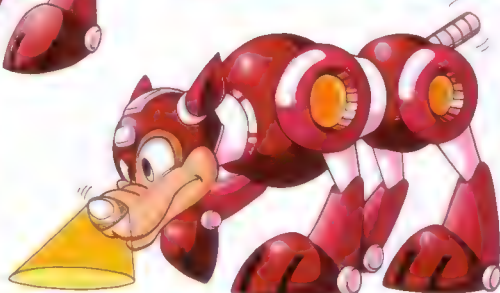
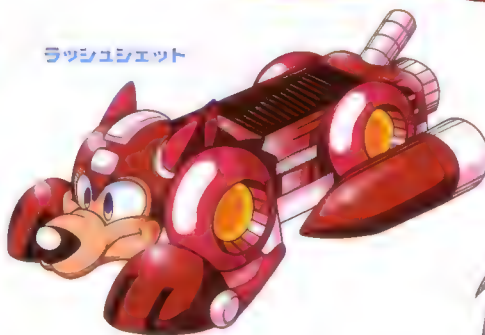
20XX年。Dr.ワイリーの世界征服の野望に対抗するため、世界ロボット連盟が組織された。それから1年後、平和のための第一回最強ロボット選手権が開催される。しかし突然、連盟を援助していたMr.エックスがロボットたちを奪い、世界征服に乗り出した。ロックマンは、Mr.エックスの野望を食い止めることができるのだろうか!?

「このころは『ロックマンX』の作業とかぶっていたから、キャラクターの絵も『X』の密度、スーパーファミコンの密度に近くなっていたかな」（稲船）

「新しい要素は毎回入れてるんやけど、とうとう『合体かよ!』みたいな（笑）。これのデザインは苦労した……普通に考えたら合体できへんよな、と。合体後にラッシュの首とかパーツで残ってるとおかしいし。こんなんどないすんねんて（笑）」（稲船）

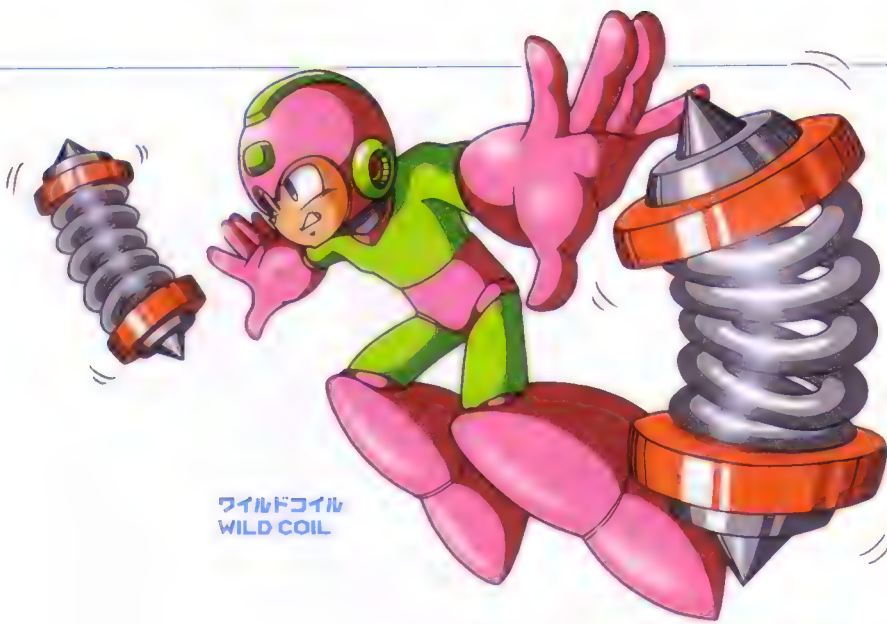
「当時のゲームで、6作目まで続いてたシリーズもなかなかない。だからこそ、“お約束”としてできる演出とかもあったね」（稲船）

ブリザードアタック
BLIZZARD ATTACK
ケンタウロスフラッシュ
CENTAUR FLASH
ナイトクラッシャー
KNIGHT CRUSHER
フレイムブラスト
FLAME BLAST
プラントバリア
PLANT BARRIER
シルバートマホーク
SILVER TOMAHAWK
ウインドストーム
WIND STORM
ヤマトスピア
YAMATO SPEAR

「6」では海外からもボスキャラ募集を試みたけど、やっぱり送られてくる絵のデザインセンスがちょっと違っていて、面白かったね。俺のイラストも、ファミコンなのを完全に無視して描いてるもんね。これどうやってドットにすんねん、とか思いながらも、まあいいや、って（笑）」（稲船）

「『6』は手詰まり感があった割には、いろいろできたかな。デザインなんかも、「世界を舞台に」というテーマで、各国の特徴みたいなのを入れて、面白かったかなあって」（稲船）

「ライトットは大まかなデザインがあって、一から稲船さんが直してました。「何でこんなやつ出すねん」って怒ってましたけど今ではどうなんですか？（笑）」（加治）

「やるんだったら、ちゃんとやらんとあかんから。これも昔のロボットっぽい、自分の小さいころに見たロボットいかにもブリキっぽいロボットってことでデザインしました。頭のネジも一本足りないことにして（笑）」（稲船）

「フォルテとゴスペルは設定を考えたときから面白いと思ってた。デザインは加治に頼んだんやけど、いいのが上がってきたな! って思った」(稲船)
「フォルテは僕がドットもやることになったんだけど、動かすとき、あの頭は一体どうなってるんだ? って分からなくて……自分でデザインしたのに(笑)」(加治)

「逆弱点武器は、特殊武器のリアクションを増やす一環で作られました。これに限らず、『いろいろな場所で特殊武器を使って楽しめるようにする』ということが、『7』のコンセプトの1つでしたね」(津田)

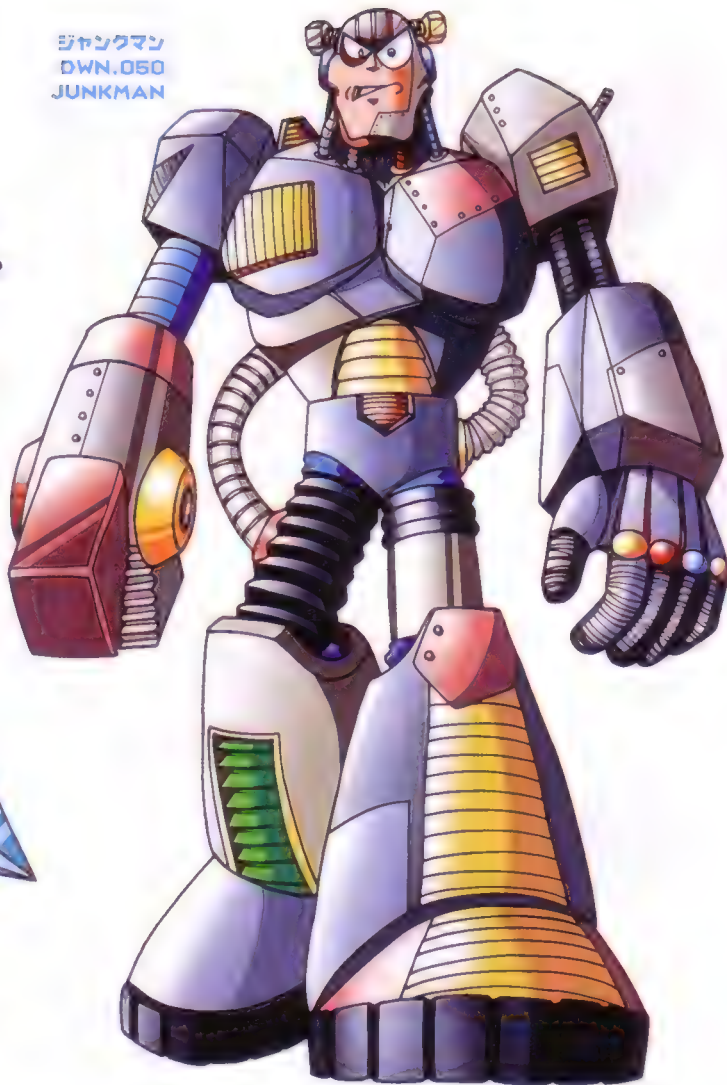
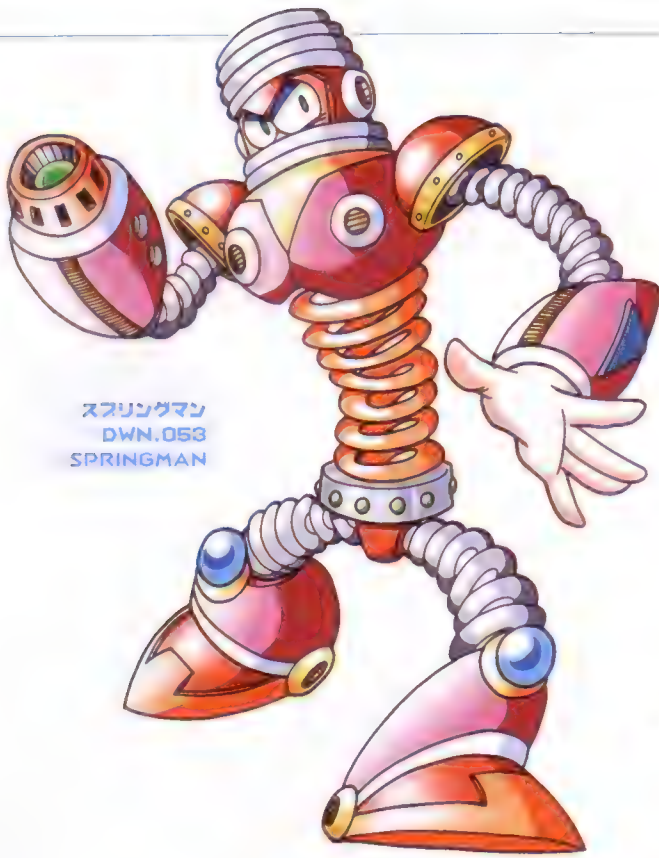
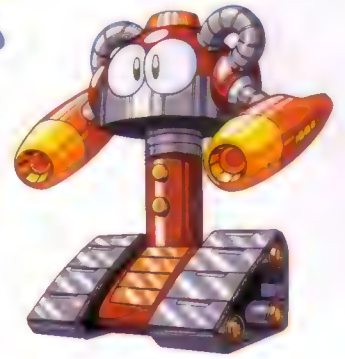
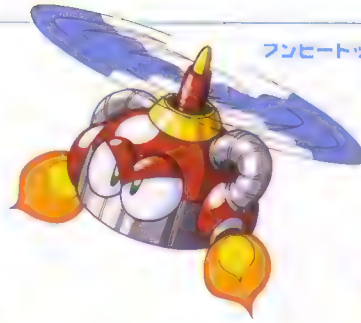
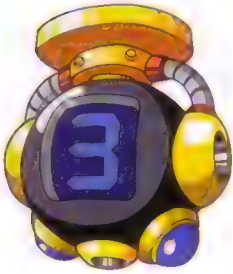
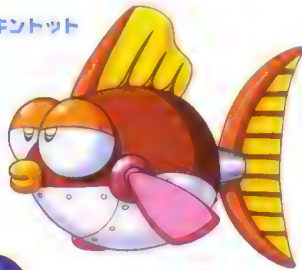
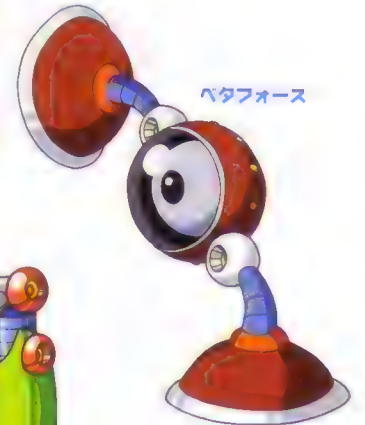
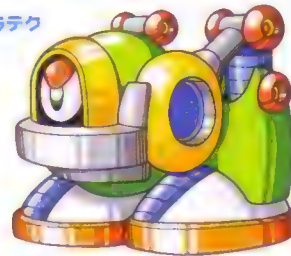
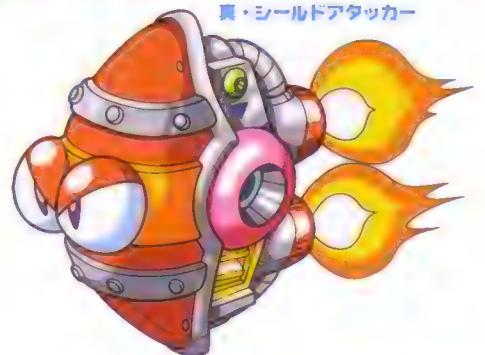
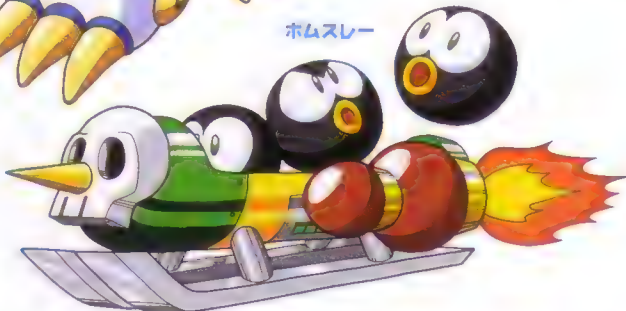
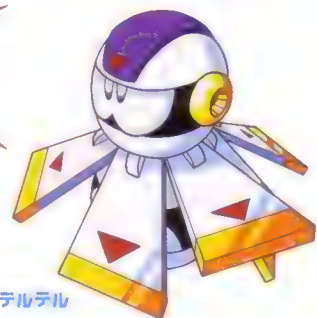
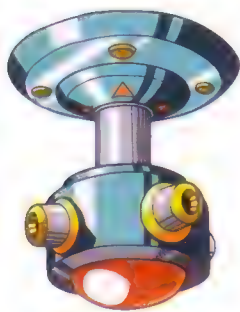
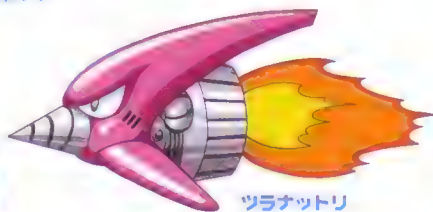
「楽しかったんだけど、ものすごい過酷な環境だったなぁ……」(加治)
「狭い部屋に企画マンとプログラマー15人くらいが軟禁状態。部屋に空気検査のおっちゃんが来たら、『うわっ!』て驚いて(笑)」(稲船)
「そこにキャラの人が入れ代わり立ち代わりデータ表を持ってきては、メインの方が作業が空きそうな人に次々と振っていく……という、最初からクライマックス状態で、マスターアップまで突っ走る感じでした」(津田)

「もともと稲船さんが『隠しでボス対戦モードがあったらイイよね』と、こそこそプレイヤー担当の方や自分に話していたのですが、マスターアップ1週間前に「入れよう!!」ということになりまして（笑）。ロックマンとフォルテだけという条件で、プログラムの人が2日で作りました。もしバグが出たらカットするという話でしたが、無事お披露目できてよかったです」（津田）

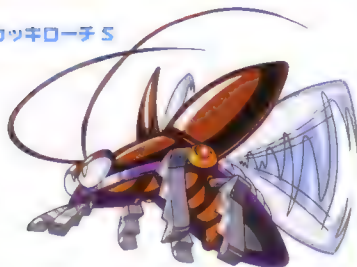
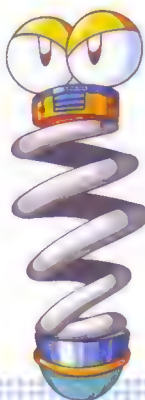
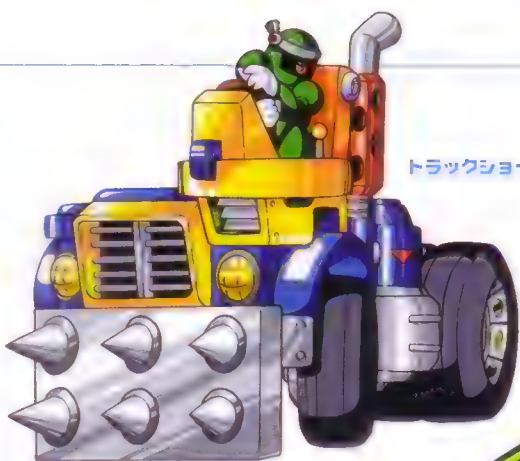
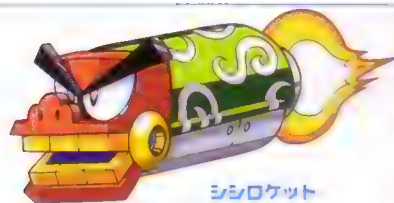
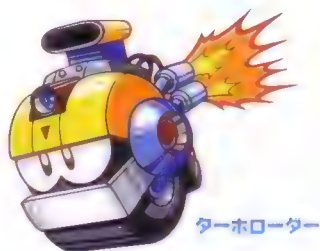
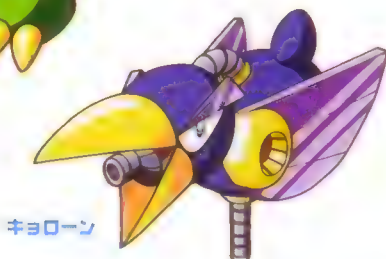
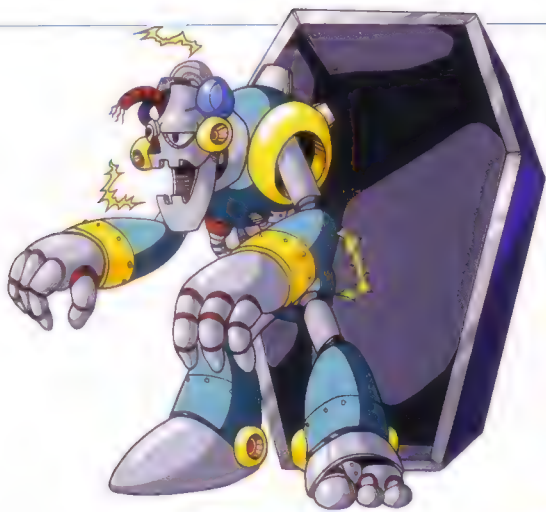
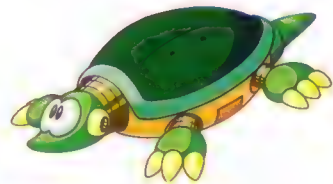
ワイルドコイル
WILD COIL

スラッシュクロー
SLASH CLAW

クラッシュノイズ
CRUSH NOISE

「海外版『MEGA MAN 7』のマスターアップも、ほとんど同時期でした。当時はまだ若かったので、徹夜でつらいというよりも、スポーツの合宿気分で割と楽しくやっていた気もします。ただ、やっぱり時間が足りなかったと思う個所がいくつもあって、あと1ヵ月欲しかったなぁと当時から話してました。でも、あと1ヵ月あの生活が続いたらと思うと……やっぱり欲しかったです（笑）」（津田）

バーニングホイール
BURNING WHEEL

「クラウドマンは僕がやりましたね。あと、スラッシュマンも」(加治)
「僕もお手伝いに呼ばれて。ステージセレクト画面のボスの顔のドットとかやりました」(吉川)
「時間がなかったからかもしれないけど、いろんな人が関わってるよね、「7」は。シェードマンのドットはディズニー物のゲームとか担当されてた方で、いい動きしてるな、と(笑)」(加治)

スプリングマン
DWN.053
SPRINGMAN
スラッシュマン
DWN.054
SLASHMAN
シェードマン
DWN.055
SHADEMAN
ターボマン
DWN.056
TURBOMAN

「「7」の敵はデザインもドットも、いろいろやりましたね」（加治）
「セルの絵を仕上げるのに、数が多くて発売前は大変でした。このころはまだ、ザコの絵とかもCGじゃなかったし」（ヒデキ）

ROCKMAN 7
宿命の対決!
テラヒヒ
カミナリ小五郎
テルテル
コボッツ
ドライバーキャノン
ホーフーウー
ツラナットリ
スナイパージョー 01
ダストクラッシャー
トリプロペラン
プロペライド
ヘリメットール
フリスク砲
コッキローチS
マッシュ
トムダディ
コイルン

パッコーン
トラックショー
シシロケット
シシトラック
トリオ・ザ・ホイール
ターボローダー
テルスビー
タマコトン
テクノトン
ステコラス
キング・ガジュラス
ギリアムナイト
バットン M48
キョローン

アストロゾンビーグ
VAN・プーキン
ガッツマンG
ラッカー
スポタロ
カメライザー
ハンニャNED²
「『7』のワイリーカプセルは、稲船さんの　最後の最後だけはメチャクチャ強くしよう!!」という一言で、あんなに強くなりました。当時、担当プログラマーと稲船さんと自分が、つきっきりで調整してましたね　おかげで今でも、E缶使わないと倒せません（笑）」（津田）
ワイリーカプセル
ワイリーマシン7号

ロックマン8 メタルヒーローズ

地球からはるか遠くの宇宙空間で、正義と悪のロボットが激しい戦闘を繰り広げていた。2体は死闘の末に相討ちとなり、隕石となって地球へ……。無人島に落下した隕石の反応を探知したライト博士は、ロックマンを調査に向かわせる。無人島に到着したロックマンは、そこでワイリーの秘密基地を発見する……。

ラッシュ

ロックマン

「デューオのデザインは僕なんですが、最初はコサックが作ったロボットのつもりでデザインしてたので、ロシアっぽいイメージが残ってるんですよ。頭とか、ロシア帽っぽい名残があるし、胸の4つの丸もボタンのイメージで入れてました。でも、後で宇宙から来たロボットになって（笑）」（加治）
「宇宙から正義と悪が落ちてきて、という話は、俺の好きな映画からヒントを得てます（笑）」（稲船）

「ワイリーのネクタイとかドクロのバックルは、加治さんのデザインでしたね。懐かしいなぁ」（ヒデキ）

テングマン
DWN.057
TENGUMAN
アストロマン
DWN.058
ASTROMAN
ソードマン
DWN.059
SWORDMAN
クラウンマン
DWN.060
CLOWNMAN

サーチマン
DWN.061
SEARCHMAN

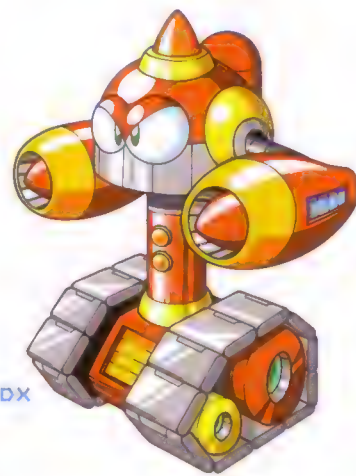
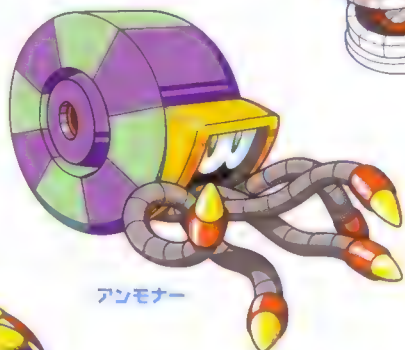
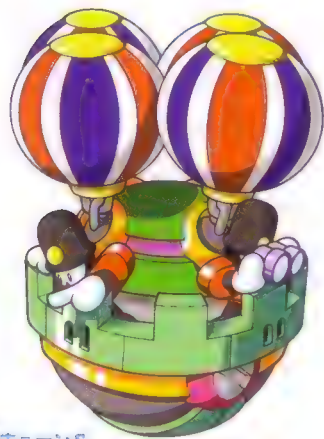
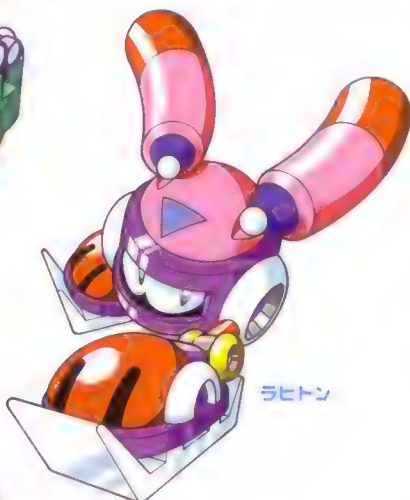
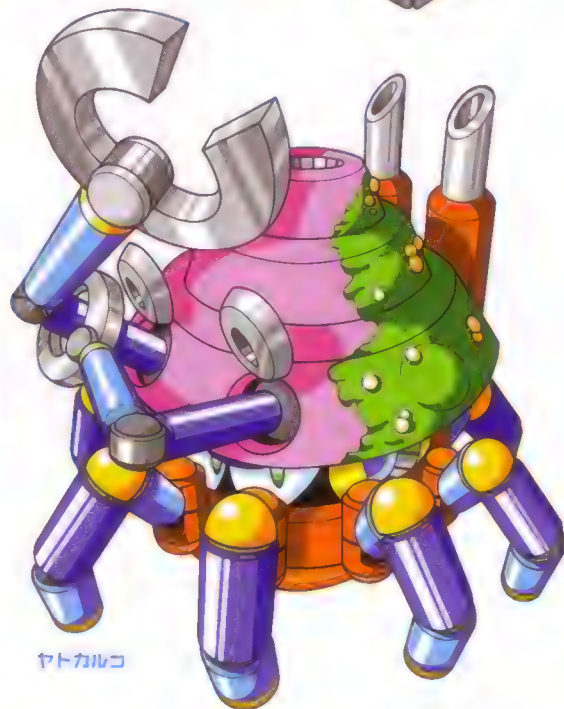
「僕はグレネードマンとソードマンのドットをやりましたね。これからPSになったんで、容量がたっぷりあるし、パターンもいっぱい使おうと。作る側としては死にそうだったんですけど（笑）」（加治）

フロストマン
DWN.062
FROSTMAN

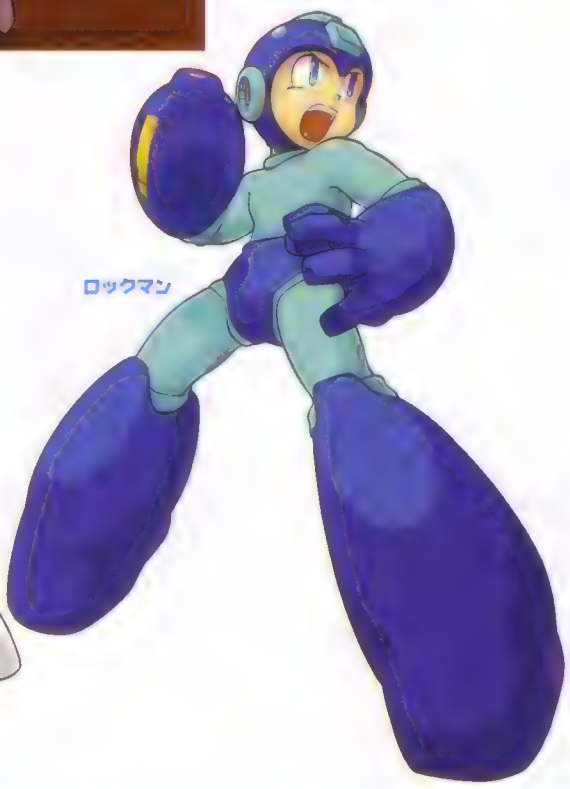
「僕はイラストやらせてもらったんですが、サーチマンとグレネードマンは違う先輩がやってて、それ以外は石川さん。僕がやったのがクラウンマンとフロストマン。クラウンマンはよく覚えてるなあ。やっと石川さんのクセというか、タッチがつかめてきた感じですね。『やっとわかってきたね』って言われて（笑）」（コマキ）

グレネードマン
DWN.063
GRENADEMAN

アクアマン
DWN.064
AQUAMAN

「で、今こうして並べて見ると、稲船さんだったり加治さんだったりのラインが生き生きしてたりする。僕らのはやっぱり少し固いんですね、一歩置いたカタチで仕事をしてしまう感じがあって。ノリ切れてないっていうか。それが年季の差であったり、自分の心をうまいことコントロールできない差であったりするんだろうな、と今は思いますね」（ヒデキ）

ハンニャアタッカー
メットールSV
フンヒータンクDX
アンモナー
「ザコのイラストは全部、僕ですね。これはまだマックじゃなくて、ハイパーペイントというソフトで描いてます」（コマキ）
キキューン＆
ロンハース
ヤトカルコ
ラビトン

ROCKMAN 8
メタルヒーローズ

ロックマン＆フォルテ
SFC 1998/04/24

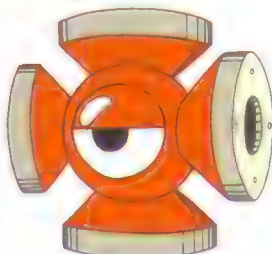
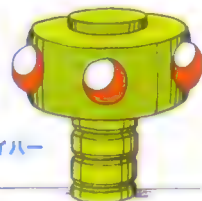
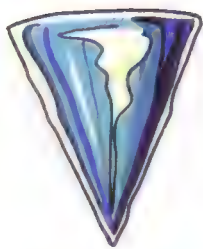
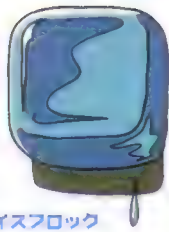
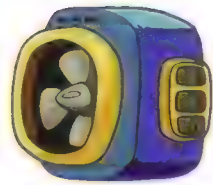
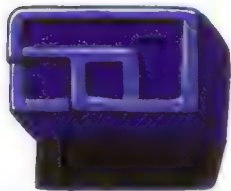
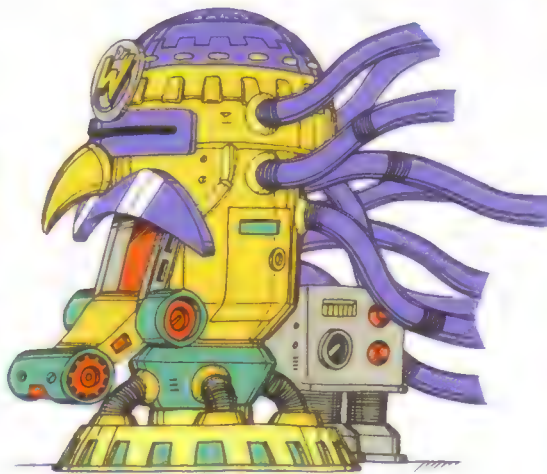
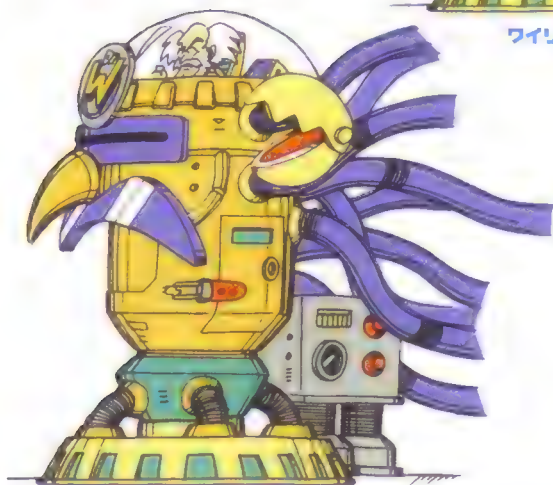
ロックマンとの戦いに敗れたDr.ワイリーは、世界征服の野望を実現するために新しい城を建造していた。しかしその城が、キングと名乗るロボットに占拠されてしまう。人間よりも優秀なロボットが世界を支配するべきというキングは、博物館からロボットのデータを盗み出すと予告。ロックマンとフォルテが調査に乗り出した。

「このころから、伝統的なロックマンの色よりも、自分が塗っていて気持ちいい色や、組み合わせを重視するようになりました。照り返しや二段影とかも入れてみたり。フォルテも、よりロックマンとの差別化が必要なんじゃないかと自分なりに考えて、肌の色をちょっとくすませてみました。今考えると、ちょっと我が強すぎたかな、という気もしますが（笑）」（ヒデキ）

「制作に関わったんは新人が多かったんやけど、もともとロックマン作ってたスタッフにも中心として入ってもらって、『妥協せんで、きっちり難しいの作れ』って任せてた。俺の方は「ここ、まだ甘いでもっとできるやろ」とか言って（笑）」（稲船）

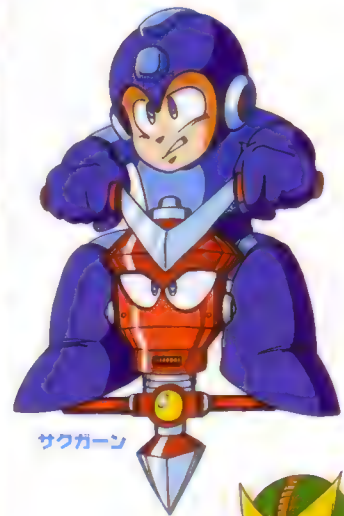
「取説用にロールちゃんやライトットのバストショットが必要とのことで、急いで描かないといけなくなっちゃって」（ヒデキ）

「有賀先生、出月先生、岩本先生のデザインを見ながら描く作業は楽しく、ためになりました。やっぱり場数を踏んだ方ならではの、ポイントの置き方とかがあるんですよ。子供が描く絵のように、変な所に置いたり置きすぎちゃったり、足し算ばかりでは駄目で。うまく引き算しないと、せっかくポイントとしてつけたものが、埋まっちゃってわからなくなる」（ヒデキ）

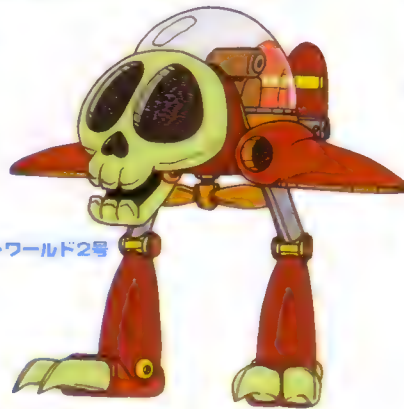
ロックマンワールド
GB 1991.07.26

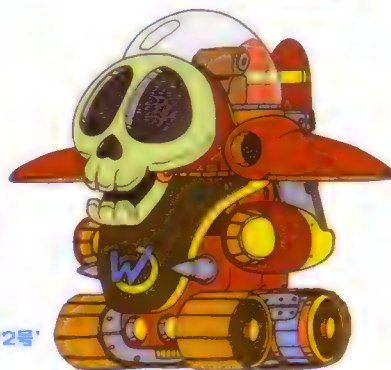
ライト博士が生み出したスーパーロボット「ロックマン」の活躍によって、謎の天才科学者Dr.ワイリーの野望は阻止され、世界に平和が戻った。しかし、ワイリーはひそかにライト博士の開発した作業用ロボットたちを改造し、再び世界征服をたくらんでいた。ロックマンは、ワイリーの野望を打ち砕くため、街へと向かった。

アイスブロック
ブンビーヘリ
「うれしくって、たくさん絵を描いたねえ。「1」のころの絵のままだと古いから、新しくジョーとか描いて」（稲船）
カピョール
スナイパージョー
ミラーバスター
キャリー
サンダーブロック
出現ブロック
ワイリーマシン・ワールド1号
ワイリーマシン・ワールド1号'
「どうせなら専用のボスも出そうよと。「ロックマンキラー」って響きがいいでしょ？でも、名前が「演歌」（笑）。音楽関係ってことでそうなったんだと思うけど、シャレが効いてるよね（笑）」（稲船）
エンカー
RKN.001
ENKER

ロックマンワールド2
GB 1991.12.20

前回の敗北でズタボロになったDr.ワイリーは、時空研究所のタイムマシンを盗み、未来へ向かった。そこで彼は未来のロックマンを連れ去り、現代のロックマンと戦わせることにする。時空研究所を調査していたライト博士は、ラッシュのスーパー臭覚によってワイリーのたくらみに気づき、ロックマンにワイリー捜索を命じた。

サクガーン

クイント

ワイリーマシン・ワールド2号

ロックマン & ラッシュ

ワイリーマシン・ワールド2号'

ワイリーマシン・ワールド2号''

ROCKMAN WORLD 3

ロックマンワールド3
GB 1992/12/11

Dr.ワイリーとの死闘から数ヵ月後、ライト研究所に不吉なニュースが飛び込む。人々の生活を管理するスーパーコンピューターに異常が起こったのだ。異常気象、交通機関のマヒなどが発生し、パニックに陥る都市。さらに、武装したロボットが出現し暴れ始めた。平和を取り戻すため、ロックマンは廃墟と化した都市へ向かう。

「なぜか稲船さんに、『ワールド』だけはメインイラストに背景を入れる、ってテーマがあるみたいで。ファミコンの方は背景ないじゃないですか。僕はこれまで、いくつか『ワールド』シリーズの背景を描いてたんですが、なかなかOKが出なくて（笑）」（旭谷）

プフカン Mk-II

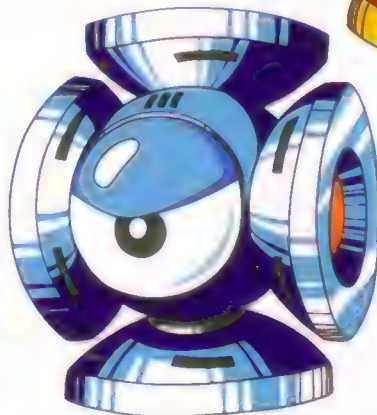
ピッケルマン・ダダ

「『ワールド[illegible]』[illegible]、『ワールド3』以降は『ワールド1』と同じ会社でやってくれ[illegible]会社さんじゃダメということで、1年に1本ずつ[illegible]ちゃんと出してたね。」（稲船）

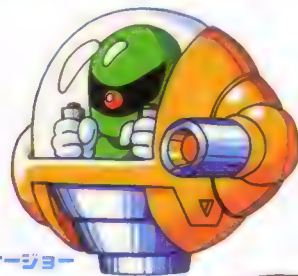
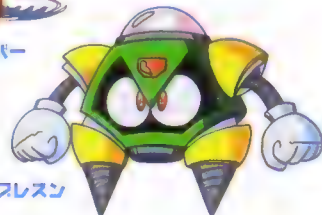
パンク
RKN.002
PUNK

ロックマン & ラッシュ & エディー

ジャイアントスージー

「『ワールド3』から[illegible]ことで、自分としても力入れてやったなぁ。パンクなんかは気に入ってデザインしたもの。その後『ロックマンエグゼ[illegible]』[illegible]プロデューサー権限でまたちょこっと入れて復活してる（笑）」（稲船）

ロックマンワールド4
GB 1993/10/29

全世界の科学者が開発した最新型ロボットを発表する「世界ロボット博覧会」に参加していたライト博士。しかし、そこへDr.ワイリーが現れて誘導電波を発信。会場のロボットたちは暴れだし、さらに各地に散らばってしまった。正義の良心回路のおかげで無事だったロックマンは、ワイリーの野望を止めるため、敵地へ向かう。

「「ワールド3」、「ワールド4」というのは同じ流れだよね。ファミコンシリーズの2本分を足して、新要素も何か入れてと。このへんは、うまく波に乗ってやってるかな」（稲船）

ハンター

ワイリーロボ・
アイアンゴーレム

バラード
RKN.003
BALLADE

「エンカー、パンク、バラードっていう「ロックマンキラーズ」のお約束も定着したし、このあたりは気に入ってる。バラードに関しては、第2形態を入れようと。2戦目では角が上に上がって、武器の爆弾が大きくなるから、目のところがサングラス状態になって……とか考えて、楽しんでましたね」（稲船）

ロックマンワールド5
GB 1994 07 22

Dr.ワイリーが消息を断ち、人々が彼の存在を忘れたころ。突如現れた戦闘用ロボット「アース」の攻撃を受け、ロックマンは倒れてしまう。その数時間後、世界中の街が、宇宙から来たという「スペースルーラーズ」に支配されていった。一命を取り留めたロックマンは、新兵器「ロックンアーム」を装備し、新たな敵に立ち向かう。

タンゴ
「サポートキャラもファミコンの方には出ていなかった、新しいのを出そうってことになって、タンゴ。今思うたら、これも音楽の名前やね、このタンゴは黒くないけど（笑）」（稲船）

ロックンアーム
「ロックマンの通常武器もロケットパンチにするって話になって。「ロケットパンチ!?」って（笑）」（稲船）

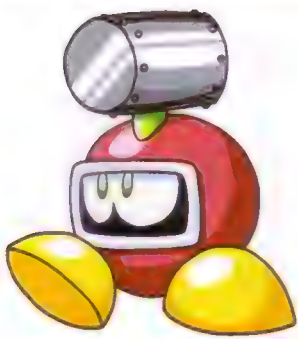
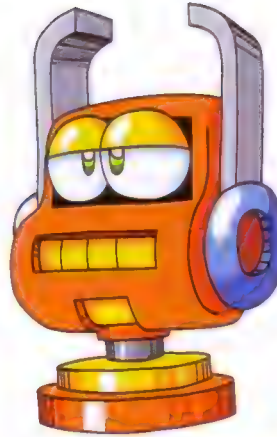
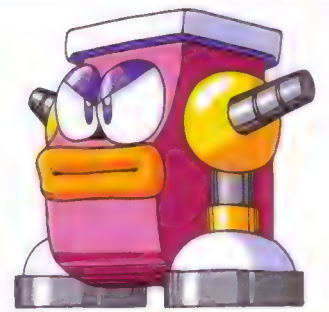
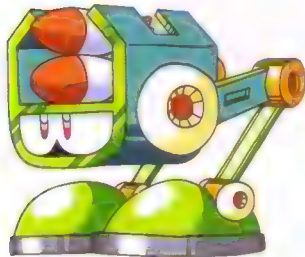
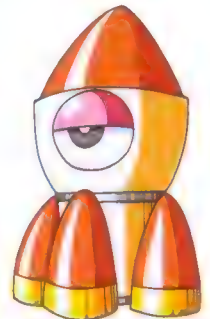
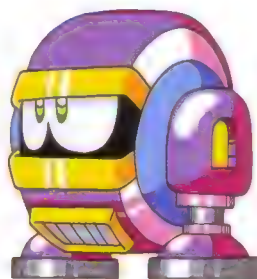
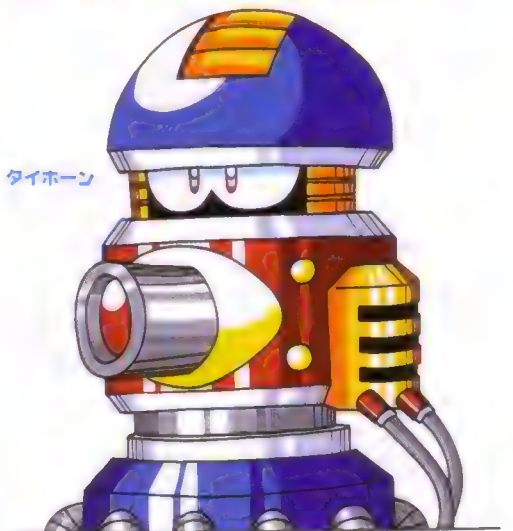
スナッチバスター
SNATCH BUSTER

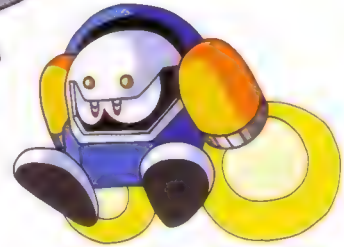
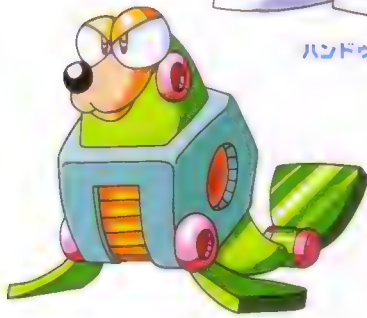
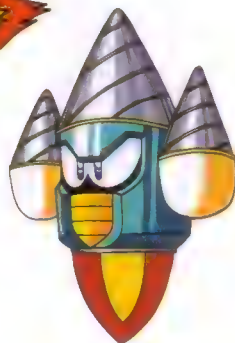
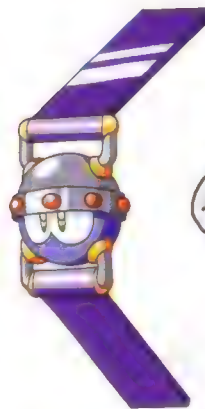
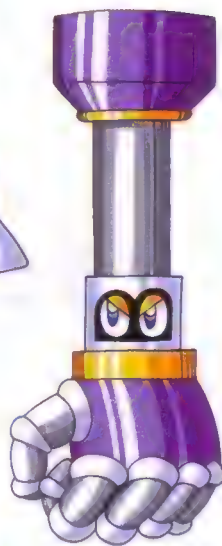
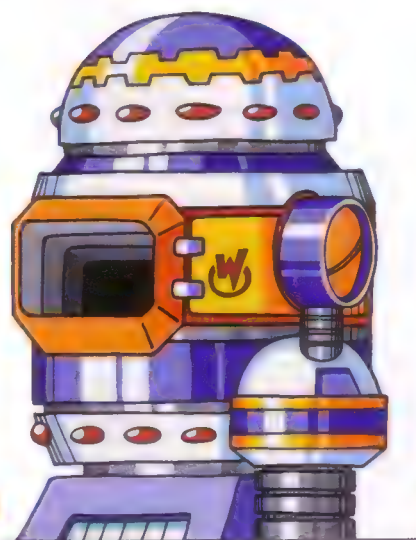
バブルボム
BUBBLE BOMB

フォトンミサイル
PHOTON MISSILE

エレクトリックショック
ELECTRIC SHOCK
ディープディガー
DEEP DIGGER
ブラックホール
BLACK HOLE
ブレイクダッシュ
BREAK DASH
ソルトウォーター
SALT WATER

マーキュリー
SRN.002
MERCURY
アース
SRN.001
EARTH
ビーナス
SRN.003
VENUS
ダークムーン

マース
SRN.004
MARS
ジュピター
SRN.005
JUPITER
サターン
SRN.006
SATURN
ウラノス
SRN.007
URANUS
プルート
SRN.008
PLUTO
ネプチューン
SRN.009
NEPTUNE

「このころ同時進行で何本も走ってて。これも描けあれもやれってなってた時期やね。だから忘れちゃってるところも結構あるんやけど、今、なんか言えっていわれても困るなぁ（笑）」（稲船）

ビリー・スパーク
エレキット
フーリー
チュンコ
ワンダリン・ヘッド
ヒョース
ラ・シャハ
フースタン
パーティー
ハンドゥー
T.カーメン
ヒョーイ
オウオウ
シフール
キャノンローダー
ガンドリル
スイム・ボール
シュホォーン
フクホーン

ピリパリー
ピリパリー
メットールスナイパー
マルメット
エル・ナックル＆
アール・ナックル
スカル・フレーサー
ヘル＝メットールDX
フレーン・クラッシャー
ヒカシュー
アラヘル
サンコッド

バスターロッド・G
MWN.001
BUSTER ROD・G

ROCKMAN MEGA WORLD

過去、何度もロックマンの前に敗北したDr.ワイリーは、自ら開発したタイムマシーンを使って過去にさかのぼり、ロボットを復活させ暴れ始めた。このままでは平和な歴史までもが変えられてしまう! ロックマンはDr.ワイリーの野望を阻止するため、ライト博士が急遽開発したタイムマシーンで過去へと旅立った。

メガウォーター・S
MWN.002
MEGA WATER・S

ハイパーストーム・H
MWN.003
HYPER STORM・H

[illegible]

またもやDr.ワイリーが挑戦してきた!　しかも今度は過去にロックマンに倒されたロボットを復活させて襲ってきたのである!「ロックマンよ。かつての旧友に再会した気分はどうかね?　昔と比べてパワーアップした友達と存分に楽しんでくれたまえ」こうして史上最大の戦いが始まろうとしていた。

[illegible]

[illegible]

宇宙から来た未知のエネルギー体を調査していたライト博士。ある日、研究所がワイリーメカの襲撃を受け、研究中のエネルギーと、それを利用した開発中のエネルギーパーツなどが盗まれてしまった。さらにロールまで行方不明に……。謎のロボット「デューオ」を加え、新たな戦いが始まる!

[illegible]

ROCKMAN THE POWER BATTLE
ROCKMAN 2 POWER FIGHTERS
ロックマン
ブルース

「明らかに稲船ラインの絵もあるし、外れてるのもあるねぇ……。こちらで一から起こす場合もあれば、稲船さんから上がってきたラフを仕上げることもあるし、手伝ってもらうこともある。そうやって描いてましたから」（ヒデキ）
フォルテ
「このデューオって、加治さんが描かれたものを誰かが仕上げたんだったかな? どうだろう。確か家庭用の「8」との連動があったから、余計ごっちゃに覚えてて」（ヒデキ）
デューオ

キャラをデザインするのは楽しいね。パッケージイラストも、普段できないような絵が描けたので面白かった。ゲーム的には、僕は全くノータッチ（笑）」（稲船）

ワイリー＆ライトの
ROCK BOARD
ザッツ☆パラダイス ™

ワイリー＆ライトのロックボード　～ザッツ・パラダイス～
FC 1993/01/15

広大なフィールドを駆け巡り、理想の世界にするのは誰？運命のルーレットは、奇想天外なドラマへと導いてくれる。これから体験するさまざまな出来事は、理想の世界にするための試練なのだ。お金の使い方から、土地売買の駆け引き、カードが導く意外な運命。いろいろなチャンスを生かしながら資産を増やし素晴らしい世界に……。THAT'S PARADISE!!

ロール

「会社がお休みのヒマなある日——今日はロックボード！フィールド全部、病院にしてやるぜ！と、バトルロイヤルで全ステージぶっ続けでクリアしたら、なんとスタッフロールが！皆さん知ってました？……ちなみに6時間かかりました」（日暮）

レゲー

※当時の開発者ではありませんが、『ロックボード』『ロックマンズサッカー』は、日暮氏にもコメントをいただきました。

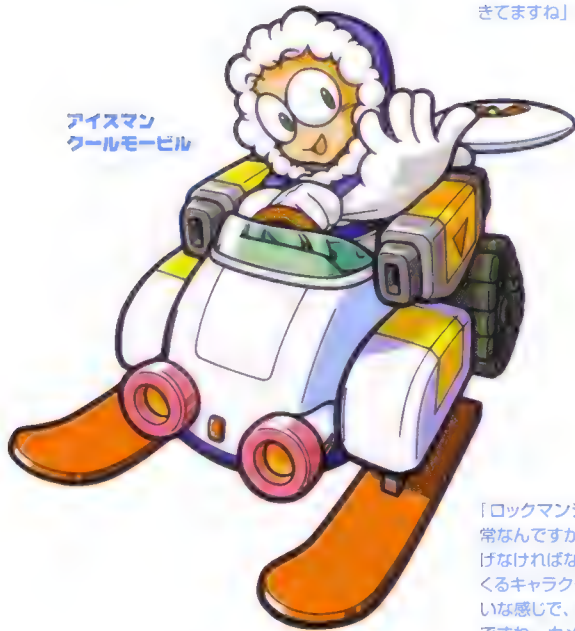
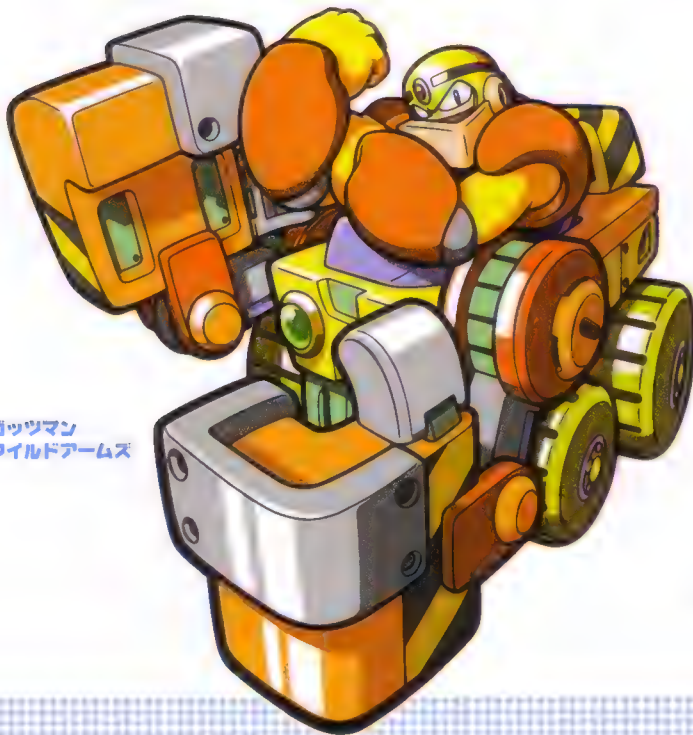
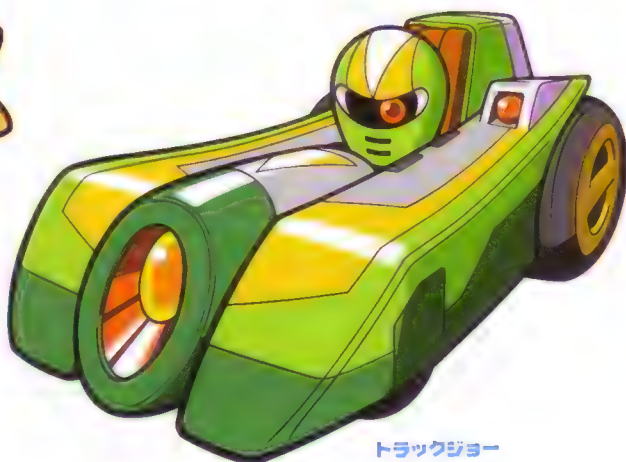
Dr.コサックとの戦いから数ヵ月後。ある日突然、世界中のサッカー場が大混乱! Dr.ワイリーの手でよみがえった宿敵ロボットたちが乱入し、試合をメチャメチャにしてしまった。この緊急事態に対応すべくライト博士は、ロックマンを改造した。「行け、ロックマン!! 悪の手からサッカーと、それを愛する人々の夢を守るのだ!」

「これはどうしてもやりたくって！ 積極的に監修しました。カート物にロックマンの「敵に勝って奪う」という特徴を入れて、うまく成立させたらすごい面白いんちゃうの？ って。息子がゲームやるようになってから一番一緒に遊んだし、今でも気に入ってるよ」（稲船）

ロックマン バトル&チェイス
PS 1997.03.20

勝つためには何をしてもよいというロボット同士のカーレース、「バトル&チェイス」にロックマンたちが出場!! いまだかつてないスピードバトルが今始まる!!

「これは何人かに分かれて描いたんですよ。コマキ君がね、ロールちゃんとね……。ええと……やばい！　俺でもわかんなくなってきてる（笑）」（ヒデキ）
「このときは、石川さんがメインでやられてて、下に僕と先輩2人の4人で、手分けしてます。『8』のころより、絵の歩調を合わせる精度が、かなり上がってきてますね」（コマキ）

「僕はロールと、シャドーマンとガッツマン。石川さんがロックマン、ブルース、クイックマン、フォルテ、デューオ、ワイリー。別の先輩がアイスマン、スプリングマン、ナパームマンを微妙にパースゆがめて描くっていうのを石川さんが提案して、それをみんなで意識しながら描く感じでしたね。わざとゆがめるっていうのは、なかなか難しくて」（コマキ）

「ロックマンシリーズは時間がないのが常なんですが、このときも短期間で仕上げなければならなくて。ゲームは、出てくるキャラクター“みんなが主役”みたいな感じで、武器とか嫌がらせが楽しいですね。カメラがギュッギュッて変わるときがちょっと怖かったりするんですけど……なかなか小技が効いてて面白かったです」（ヒデキ）

ナパームマン
パトリオットボンバー
フォルテ
ゴスペルダークスター
「『バトル&チェイス』ってタイトルも、僕が考えたんですよ。「バトル&チェイス!」いいよね（笑）」（稲船）
Dr. ワイリー
スカルマシンXX
デューオ
ハードグランジャー
なんかな? って思いながら描きました（笑）」（ヒデキ）
リボット
チェスト
プラム
「このへんは開発の方からデザインが上がってきて、僕らが販促用の絵にするって感じで。仕上げるのも楽しかったですね」（ヒデキ）

「ブラックジョー、ブラックイエローデビルは僕が描いてます。"ブラック" "イエロー" デビルって、当時から意味がよく分からなくて（笑）。イエローデビルをちょっと黒くして、みたいな?」（コマキ）

「イエローデビルはイエローデビルなんやから、ブラックデビルじゃあかんねん。だからブラックイエローデビルや!」（稲船）

「このガッツマンは海外用ですね。だいぶたってから、あのポーズが海外ではNGってことで、描き直しました。このころまでは、線画をトレーシングペーパーにロットリングで、というやり方だったんで、描き直すのがかなり面倒でした（笑）」（コマキ）

ガッツマン
ワイルドアームス
（海外版）

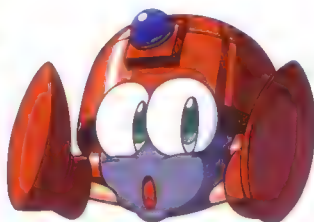
「ここに載ってる絵は、僕と石川さんの2人ですね」（コマキ）
「どれがコマキ君のやったかなぁ……うぅん……覚えてないなぁ……」（ヒデキ）
「ロックマンと海外版ガッツマン以外は、全部石川さんの絵です（笑）」（コマキ）

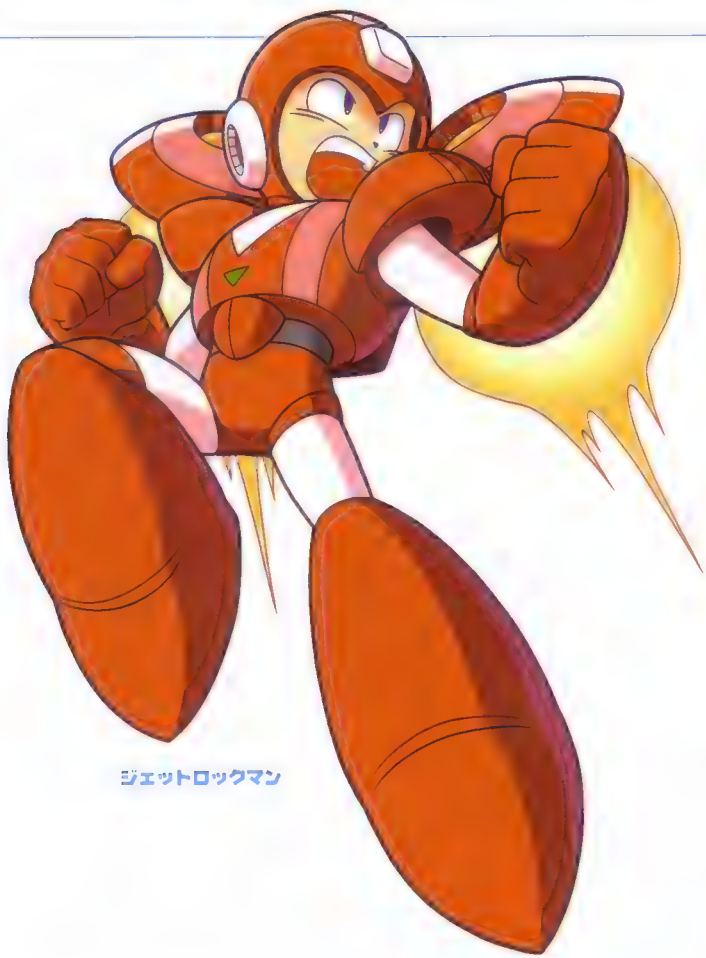
SUPER ADVENTURE
ROCKMAN
スーパーアドベンチャーロックマン

ロックマン

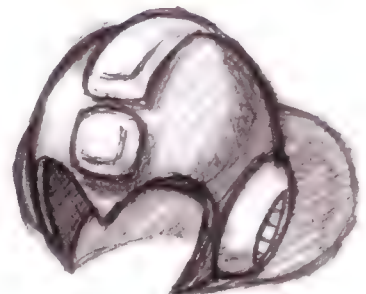
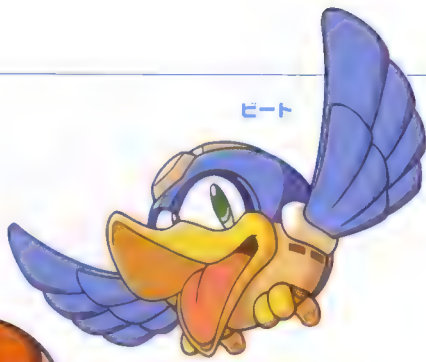
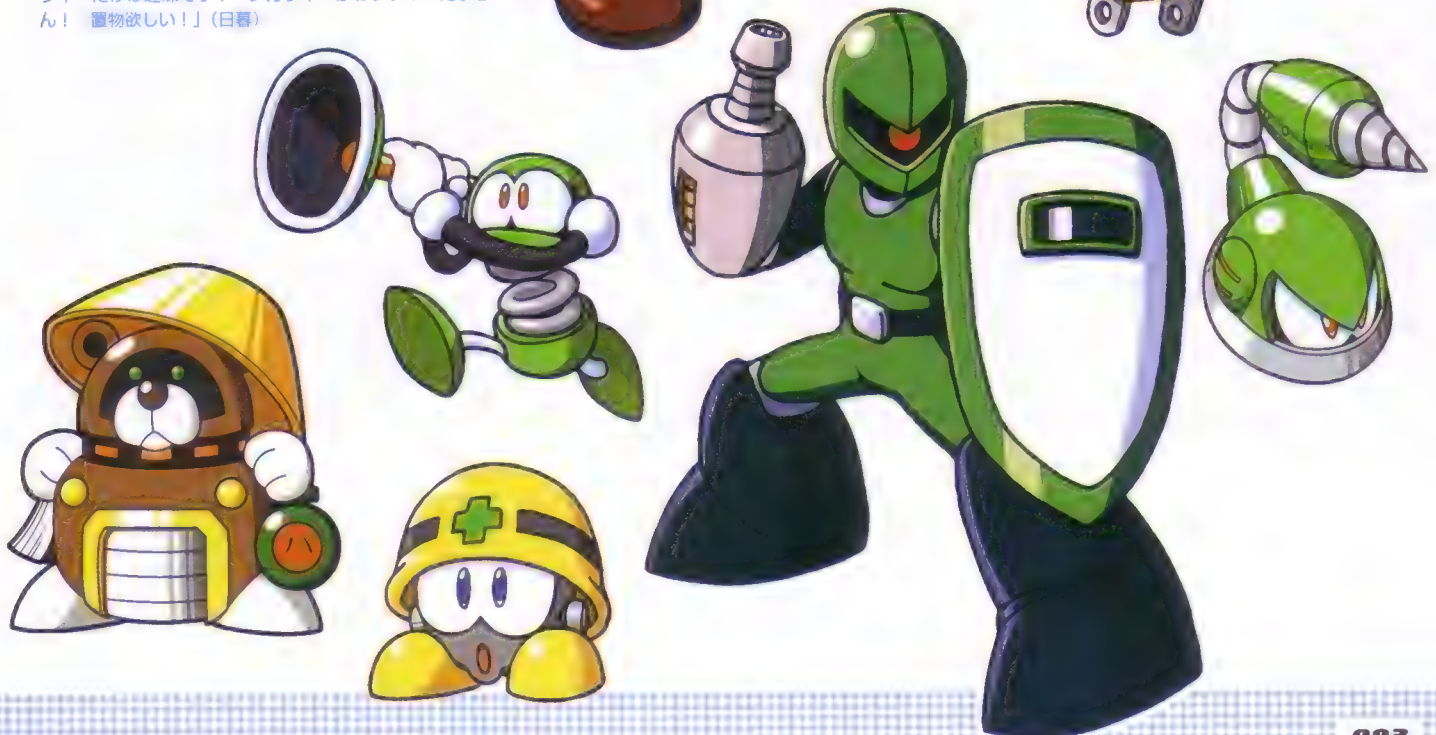
「ラッシュはロールに合わせて描いたので、並べるとうまくハマりますね。ロールの髪は「走ったらバラけるかな」と思ってこう描いたんですが、ちょっと間違えたかも……。こういう髪型だと思われちゃいますね。これもかわいい気もしますが」（日暮）

ロール

ライト博士

ラッシュ

エディー

ジェットロックマン

パワーロックマン

「古い絵は見るのがつらいことが多いのですが、楽しく描いた絵は別！　PS版の絵は、たとえヘタでもほほ笑ましいです。未使用のライト＆ロック＆ロールさえ、いい表情してます。このころは会社を休むという発想がなく、休日も出社してました」（日暮）

「ザコキャラさえも楽しそうに描いてますな！　説明書用のカットとして使いやすいよう、基本的には正方形に収まりのいいキャラをチョイスしてます。でも、ブブカンとシガラキーだけは趣味です！　シガラキーかわいい！　たまらん！　置物欲しい！」（日暮）

ロックマン

「PS版のボスは僕が全部描きましたが、今見てもイヤじゃないですね。我ながら頑張ったかなぁと思います。アイスマンとかは結構かわいくて好きです。アイススラッシャーのパースがなかなか取れなくて苦労したけど（笑）。ファイヤーマンのファイヤーストームは、ロックマンが使ったときのイメージで描いてます。PS版は特殊武器のイラストがないので」（日暮）

ロックマン 2 Dr. ワイリーの謎
PS 1999/09/02

「シリーズ通して、放射組みのイラストってあまりなかったので、やってみました。絵の中心から広がってくるイメージですね。ちなみにシリーズ中、僕が一番好きだったのが『2』なんです。メタルブレードが好きでたまらなくてね……。自由が利いて、8方向にギャーンギャーン! ジャンプして、着地点に敵がおるって場合もギャーン! って当てて（笑）」（ヒデキ）

「ボスは8体1週間で描かなきゃいけなくて、大変でした……。メタルマンの目の色、ホントは赤いんですけど、緑に変えられちゃった（笑）。クイックマンは背中を見せてますが、これは社内のキャラクターファイル（本書P.248～に収録）に後ろ姿が載っていたので、『描けるな』と。会社に入ってそのへんの資料を見て、狂喜乱舞してたころですね。もう、ただのファンでしたから（笑）」（日暮）

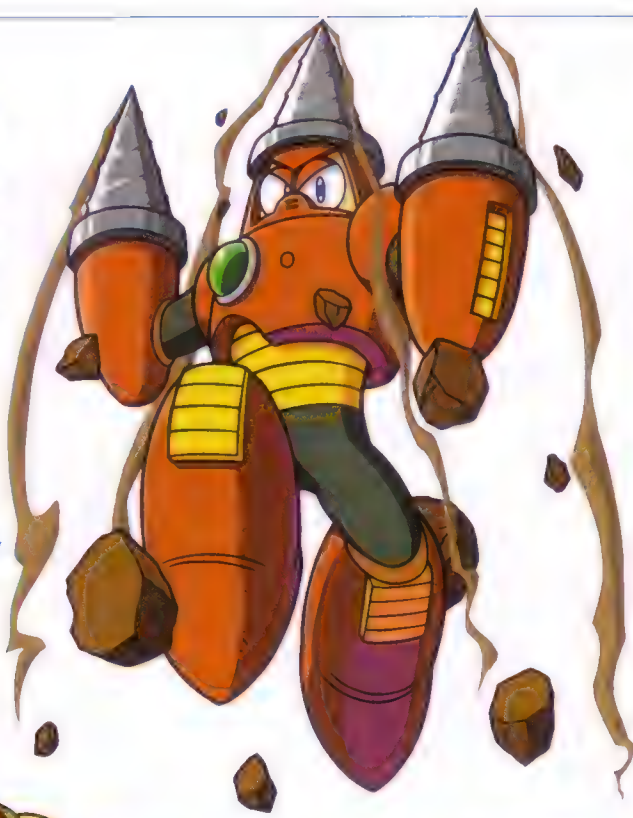
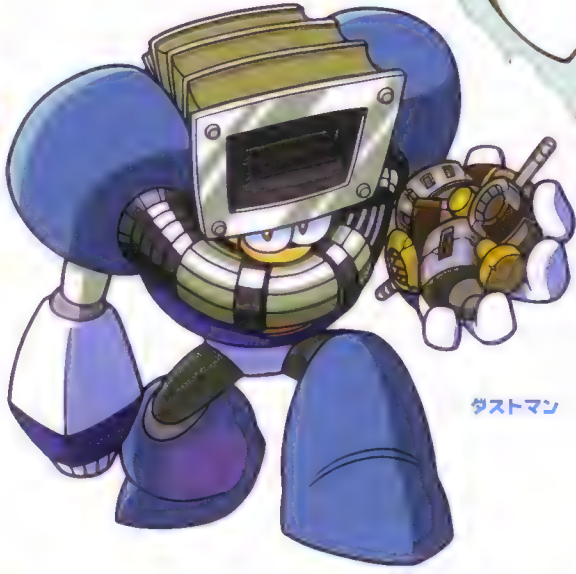
ニードルマン

マグネットマン

「ジェミニマンは、片方の色が薄くなっています。それじゃホログラムってばれるじゃんか、と思いつつも（笑）。基本的にこのPS版のシリーズは、ファミコン版と違って、ボスが武器や攻撃を繰り出している絵が多いですね。やっぱり同じキャラクターを描くときに、同じような絵を描いても意味がないかなと。まあタップマンは、回らせると顔がいっぱいになっちゃうんで、仕方ないですけど（笑）」（日暮）

ロックマン4 新たなる野望!!
PS [illegible]

「コサック初登場ということで、コサックをメインに、キャラクターを全部詰め込みました。ただ、ダイブマンの首から上がないのは、CDのサイズだと断ち切られてしまうからです。時間もなかったし……、それで日暮君と分担したり、順番入れ替えてもらったりもしたんだけど、彼がまたうまくてねぇ。絵を見てて、何かすげえ懐かしい……って思ったもんね」(ヒテキ)

「1」から「3」までは、なかなか[illegible]さんのOKがもらえなかったんですけど、「4」のころからはもう、すんなり一発OKでしたね。「4」は自分が一番好きなタイトルということもあって、楽しかったです。ファラオマン飛んでますけど、アーケード版でオーラまとって、上からゾンビ降らせたりしますよね? あのイメージに引っ張られている部分はあると思います!（[illegible]）

ロックマン5
ブルースの罠!?

ロックマン5 ブルースの罠!?
PS 1999/11/25

「『5』で、ついにボスを全員描かなくなった（笑）。スケジュールの都合もあるんだけど、キャラが少なくて画面密度が下がる分、逆に緩急が利いた絵にしようとか。パッケージとして遠くから見たときに、視認性がよくなるようにしようとか。そういうことも考えつつ、『5』は「ブルースの罠!?」なので、ブルースに意識が行くように構成していきました」（ヒデキ）

ウェーブマン

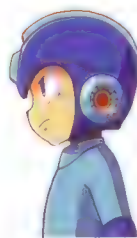
グラビティーマン

ロックマン5
ブルースの罠!?
ストーンマン
ジャイロマン
スターマン
チャージマン
ナパームマン
クリスタルマン

「『6』のボスでは、ブリザードマンが好きですね。スキーの映像を観ながら描いてた気がします。ウインドマンは、どうしても武器を絵で見せられないんで、ちょっと浮き上がらせて"風"を表現したり。あと僕、武者頑駄無とかナイトガンダムとか大好きなんで、ヤマトマンとナイトマンはすごい楽しかったですね。『ボンボン』派でしたから（笑）」（日暮）

ロックマン® バトル&ファイターズ™

「アーケード版が出た当時、お金がなくて基板を買えず、
全部そろわないならいっそいらぬ!」と、ゲームソフト

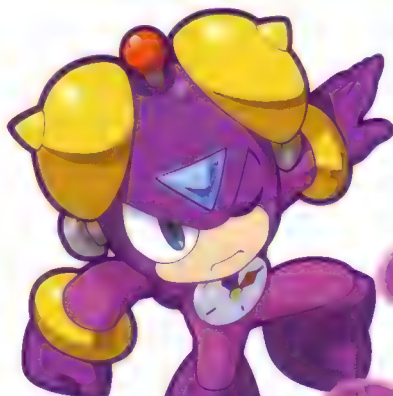
「もともと難しいロクフォルが、アドバンスの横長画面でさらに難しく……! イラストの方は、ロックマンの表情がうまく描けて気に入ってます。全体としては地味すぎるので描き直したいですが、どうもアドバンスの横長サイズは苦手です……」(日暮)

ロックマンロックマン　PSP 2006/03/02

人間とロボットが仲よく暮らす、今からそう遠くない未来。ライト博士の研究所で、平和を愛する一人のロボット「ロック」が生まれた。そんなある日、悪の科学者Dr.ワイリーが研究所を襲撃し、ライト博士のロボットたちをさらっていってしまった。博士はためらいながらも、ロックを戦闘用ロボットに改造。「行け、ロック……いや、今からお前は「ロックマン」だ!」

ロックマンロックマン
ブルース
「『ロックマンロックマン』最高やね! めっちゃボリュームもある、コンストもめっちゃおもろい、何度でも遊べる。作ってるスタッフもロックマンにすごい思い入れを持ってたんで。あそこまで作り込めなんて、俺は指示してなかったんだけどね（笑)」（稲船）
「なんで売れなかったんやろ! 俺の頭の中では『ロックマンロックマン2』『ロックマンロックマン3』……って続いてくハズやったのに（笑)。これはロックマン好きやったら、絶対に持っておかないといけない! と俺は思ってる。今からでも、遅くないよ? (笑)」（稲船）
「僕は『ロクロク』にはコンセプトで参加させていただいてます! 全体的な監修という形ですね」（吉川）
イエローデビル
「コンセプトとしては『おもちゃ』なんです。頭身でいうと、ちょっとお子様向けのかわいさというか、キーホルダーにしてうれしいデザインにしようって。ただそれだけではなく、ディテールとかも省略せず、ドットのときのロックマンの頭身や動きは正確に反映させられる、しっかりとしたデッサンを入れ込むように指示しました」（吉川）
「最初のロックマンのタッチ出しとかは、僕らもやりましたね」（日暮）
「やったねえ」（コマキ）
Dr. ワイリー
CWU-01P

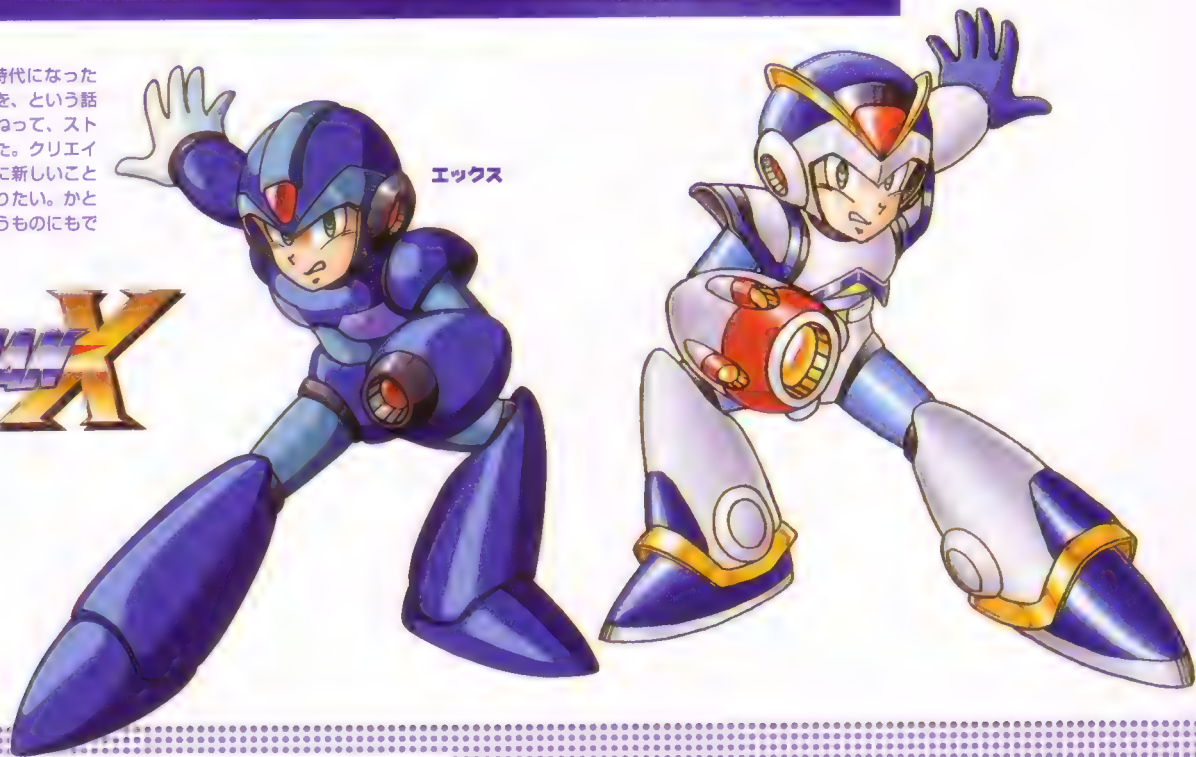
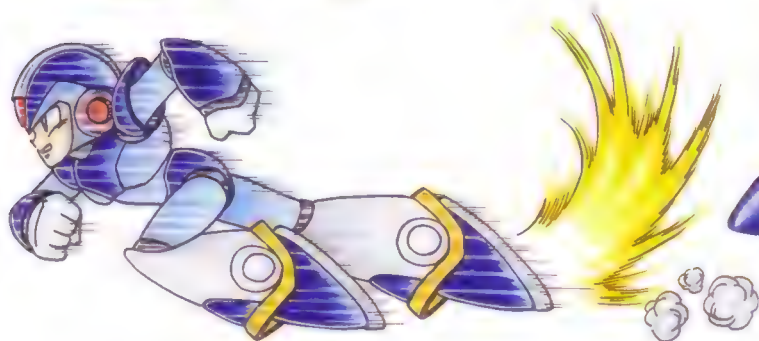
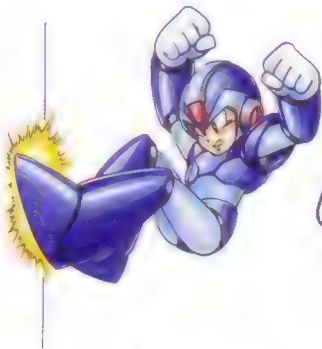
ガッツマン
GUTSMAN
カットマン
CUTMAN
「開発は『イレギュラーハンターX』と同時期で、コンセプトの後はスタッフに任せてた部分も多いです。彼らもロックマン好きだったので、ブレなく進めることができました。楽しんで作ってましたよ」（吉川）
「アイスマンとエレキマンの4枚は、僕か線画までやって」（日暮
「あー、それを仕上げたんだっけ（笑）。確か、俺はアイスマンの色を塗った」（コマキ）
「そういえば、僕もファイヤーマンとか塗りましたよ（笑）」（日暮
アイスマン
ICEMAN
ボンバーマン
BOMBMAN

「イラスト関係をメインで担当させていただきました当時はまだまだ新人でしたので、先輩方の指導を受けながら描かせていただきました。タッチ出しのときに、悪ノリでロックマンの頬に赤を入れてみたのが、そのまま採用になったのを覚えています（笑）。楽しい世界観を伝えられるようなものにしたいと必死でしたね」（水野）

「『イレギュラーハンターX』も水野君で、セットでやっていました」（コマキ）

「タイムマンとオイルマンは、稲船さんから来た仮のデザインを、こっちで落とし込む作業をしました。僕は『ブレス オブ ファイア』も1作目からやらせてもらってるんですが、オイルマンの顔、『ブレス』のダンクをほうふつとさせますよね（笑）」（吉川）

ロックマンX
SFC 1993/12/17
PC 1996/05/24

西暦21XX年。イレギュラーハンター最強といわれるシグマが、突如、人類抹殺を掲げる。シグマの命令により、各地のレプリロイドが反乱を開始。シグマの野望を食い止めるため、イレギュラーハンターのエックスは、戦友であるゼロとともに戦場へと赴く。

「スーパーファミコンの時代になったんで、新しいロックマンを、という話が来て。いろいろ頭をひねって、ストーリーや内容を考えました。クリエイターというのはもう、常に新しいことをしたい、違うものを作りたい。かと言って、今までと全く違うものにもできないですし」（稲船）

「エックスは僕がデザインしたんですが、最初のデザインがなかなか決まらなくて……。スーパーファミコンになって、使える色も増えたことで、慣れない部分もあったんですけど」（加治）
「一度決まれば、あとはうまく流れるもんやけど。最初が一番難しいね」（稲船）

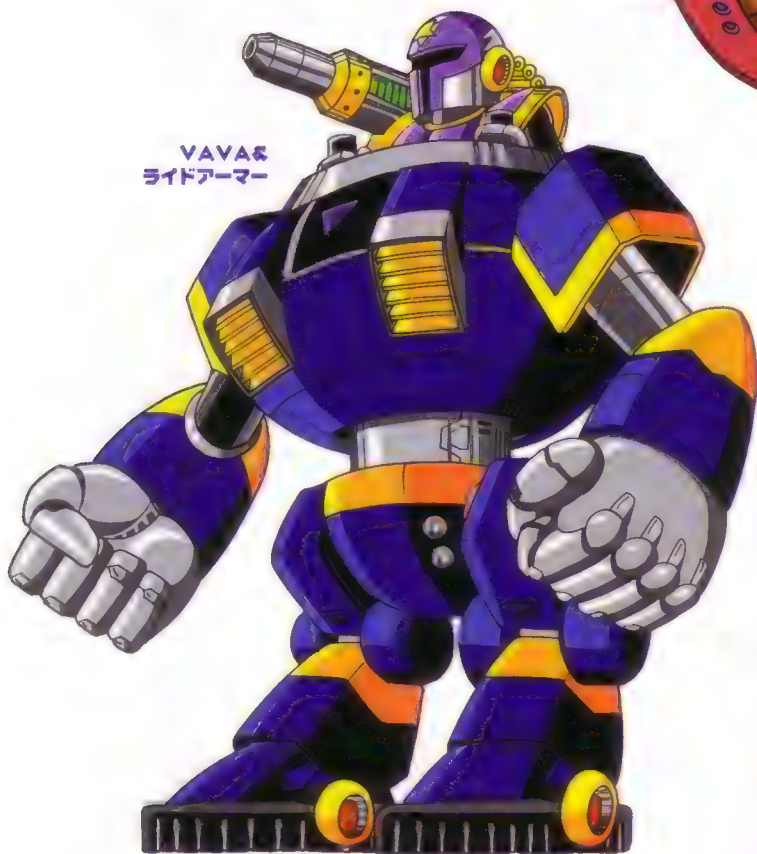
「パーツをつけることによって、こういうイラストをいろいろ描かなあかんかった（笑）。でも加治がいたから、2人で手分けして」（稲船）

「当時はRPGが増えて、経験値、成長によるパワーアップといった要素がメジャーになってた。そんな中、ロックマンは純粋なアクションだから、そういう面では地味かなと。それでパワーアップについて考えたんだけど、武器に関しては最初のロックマンから、『敵を倒して得る』というのがある。だからそれ以外のパワーアップ要素として、アーマーパーツによる強化を考えていった」（稲船）
「『頭のパーツとかどうするんや、頭突きか?』みたいな感じでしたね（笑）」（加治）

「本当だったら、「俺がメインキャラをやるから、サブキャラクターは加治がやってね」って流れなんやけど、この時は逆にして。加治にロックマンを頼んで、俺はサブキャラクターの「ゼロ」をやりました。で、いろんな所で語ってるけど、自分としてはゼロをプレイヤーキャラにしたかったのね。自分なりの、『変えたロックマン』というのをやってみたかったし、もうちょっとハードな作品にしたくて」（稲船）

ゼロ

「キャラの性格づけもよりハードにしたかったんだけど、従来のロックマンのままデザインすると、どうしても『お利口』なイメージがあって。自分としては、ゼロが新しいロックマン、という気持ちでデザインしたんだけど、当時の部長にはそういう気持ちを伝えずに。『新ロックマンできました!』と言って加治のエックス出したら、『おお、ええなあ』。で、ゼロに関しては「サブキャラクターです」と。そう言えば相手も"甘く"見るんで、『そうか、赤か～、それはそれでいいなー』みたいな感じでOKになった（笑）」（稲船）

VAVA

「入社後に初めて、ドットを教わりながら勉強させていただいたのが『X1』です。ザコやボスのデザインと、ドットの方を担当しました。まだ入社してそんなにたっていなかったので、ゲームの世界観が少し固まってきたあたりから、お手伝いという形でデザインやアイデアを出してくれ、と」（吉川）
「うまいから、吉川君は最初から目をつけられてた（笑）」（加治）

「Xに関しては、ファミコンのロックマンよりハードに世界を作り上げてます。ワイリーは憎めない面も持たせてるんですけど、このシグマは、ある種の“絶対悪”にした。『善を前提として作られたのに、こうなってしまった』という“過失”みたいな部分も入れて」（稲船）

雪原の皇帝
ICY PENGUIGO
アイシー・ペンギーゴ

「俺はボスの方もやってたんだけど、ボスの担当を決めるとき、人気が出そうなおいしいモチーフのデザイン権を先に取ろう! って（笑）」（稲船）

灼熱のオイルタンク
BURNIN' NOUMANDER
バーニン・ナウマンダー

天空の貴公子
STORM EAGLEED
ストーム・イーグリード

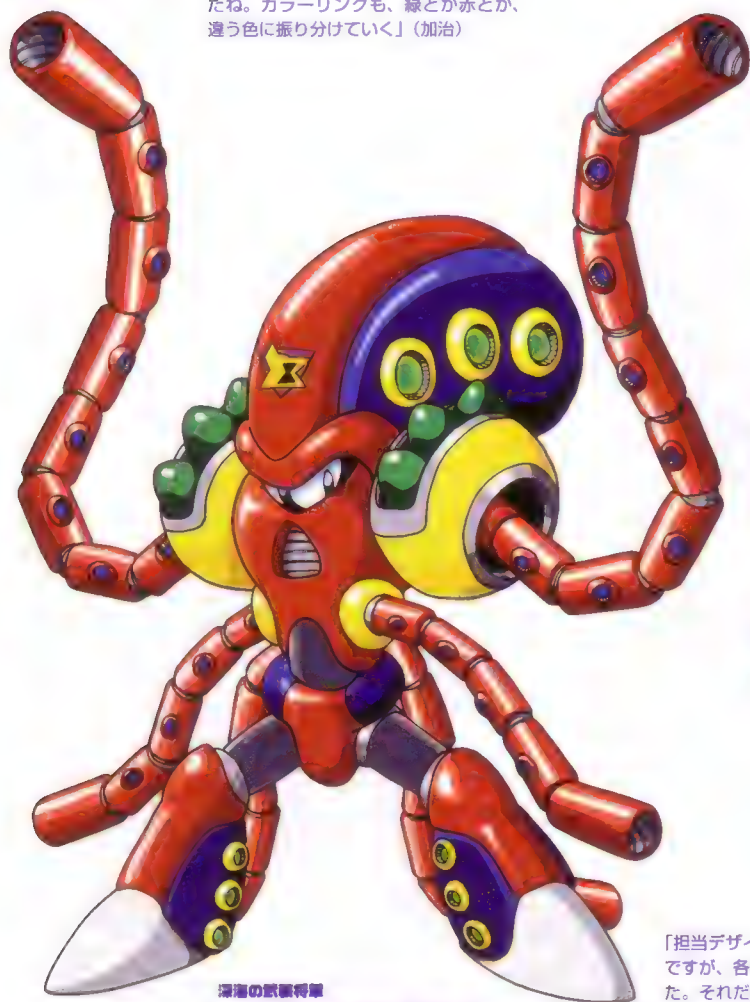
鋼鉄の甲弾闘士
ARMOR ARMARGE
アーマー・アルマージ

「稲船さんがイーグリードとペンギーゴをやって、加治さんがデザインされたのが、マンドリラー、オクトパルド、カメリーオ。もう1人の田崎さんがナウマンダー、アルマージ、クワンガー。僕が横で見てても、各デザイナーの色が強く出てましたね」（吉川）

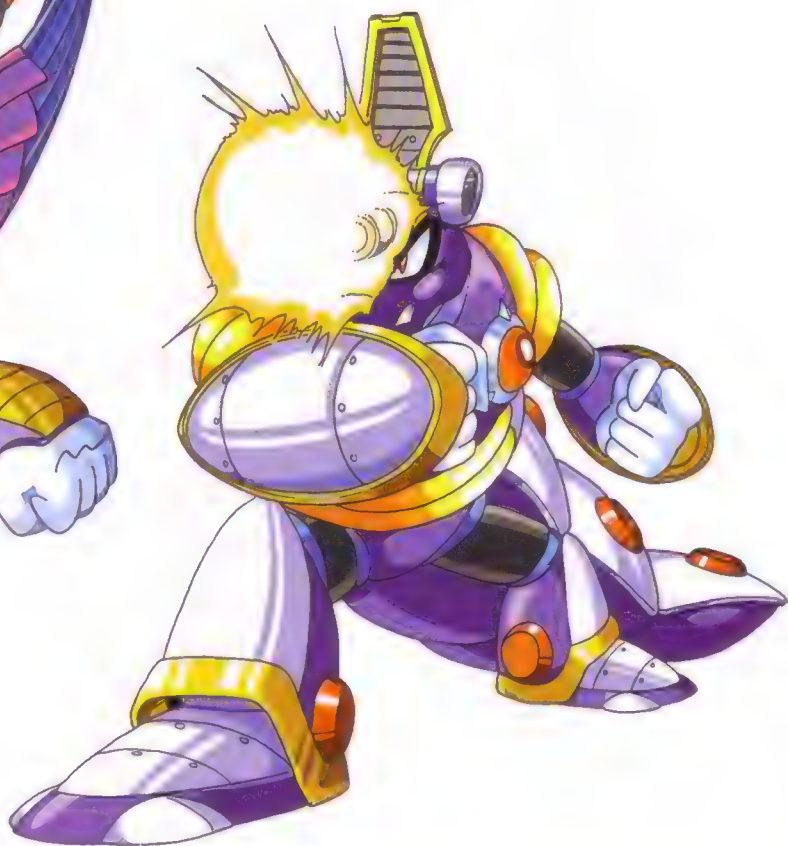
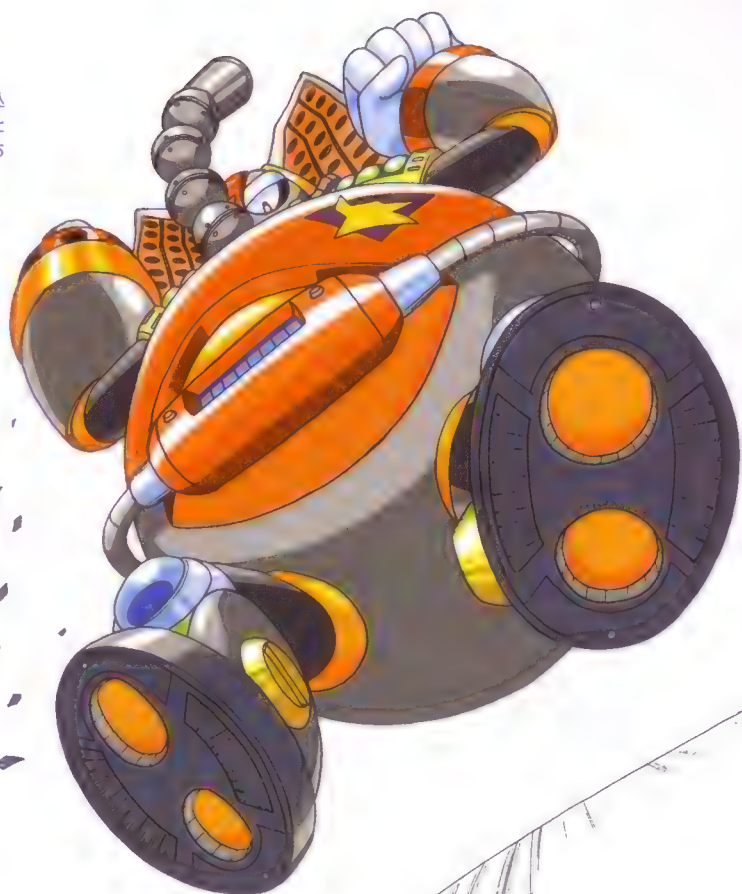
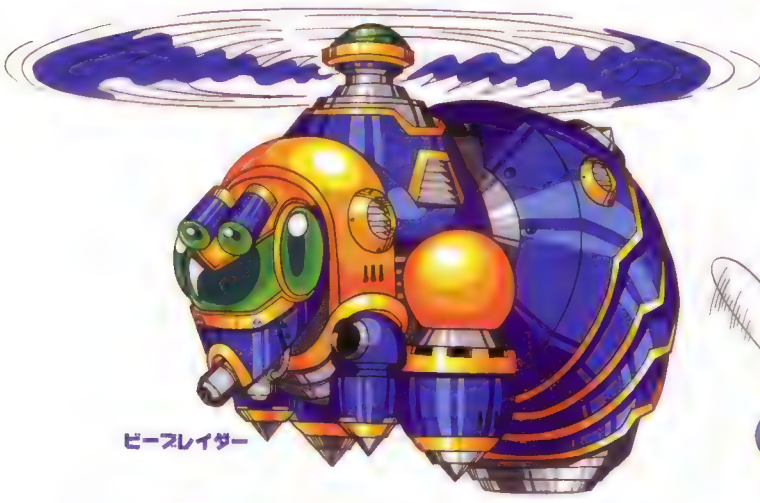
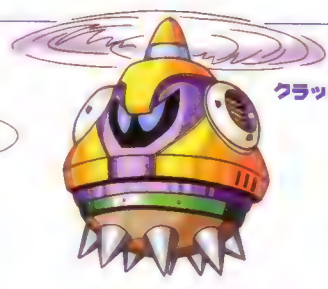
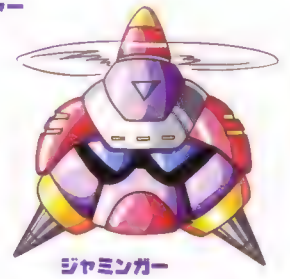
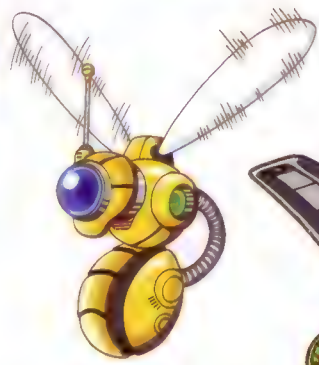
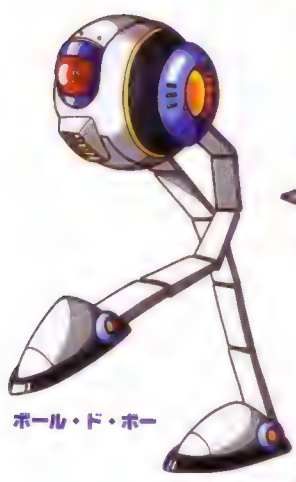
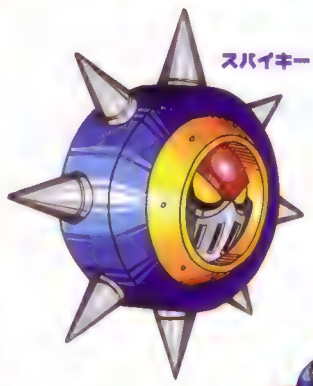
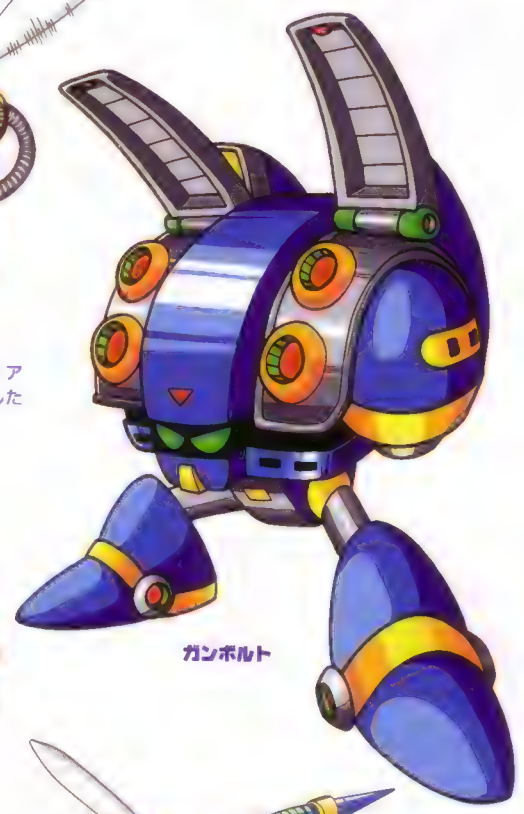
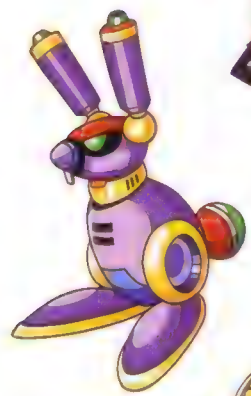
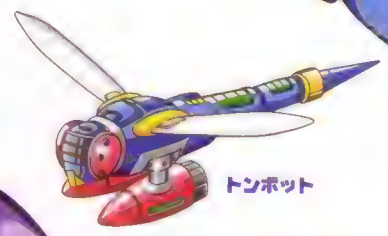
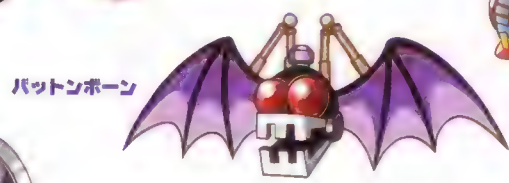
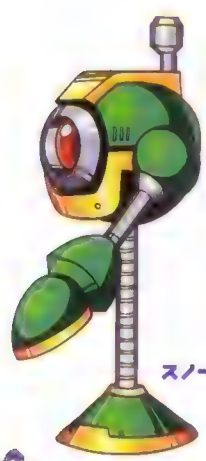
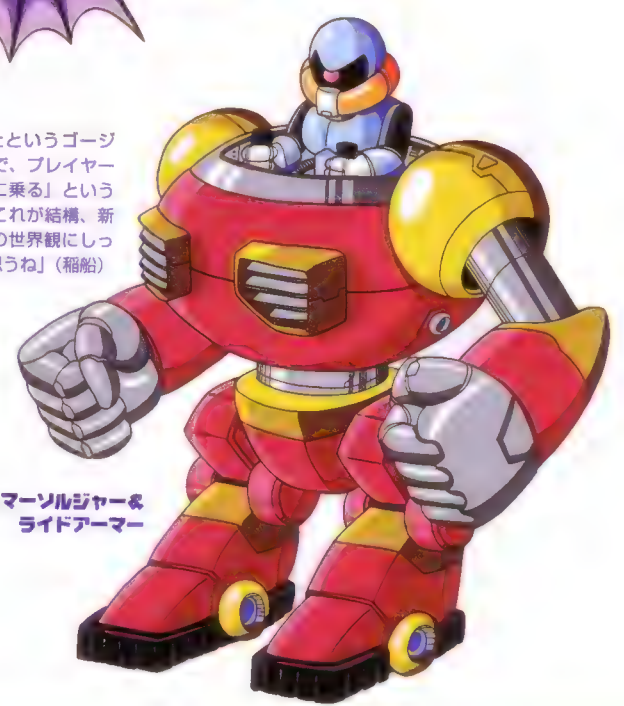
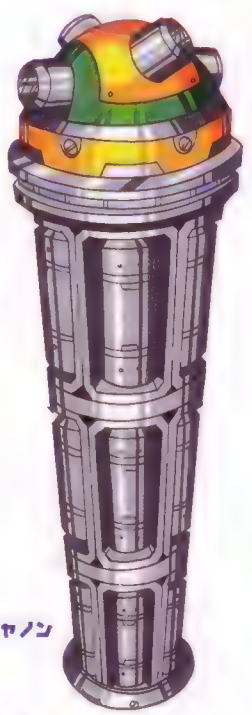
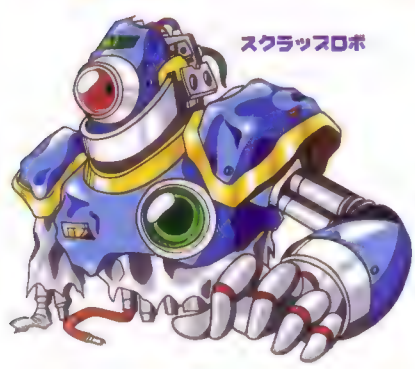
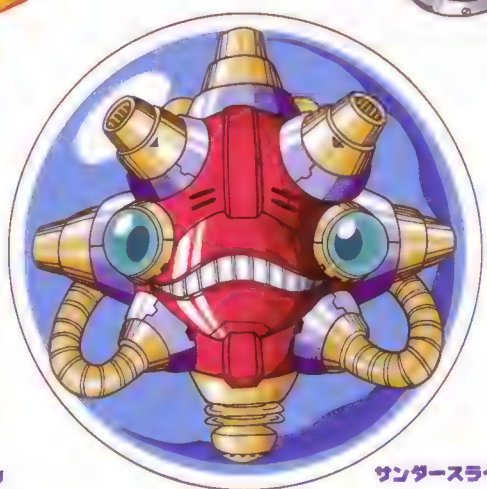
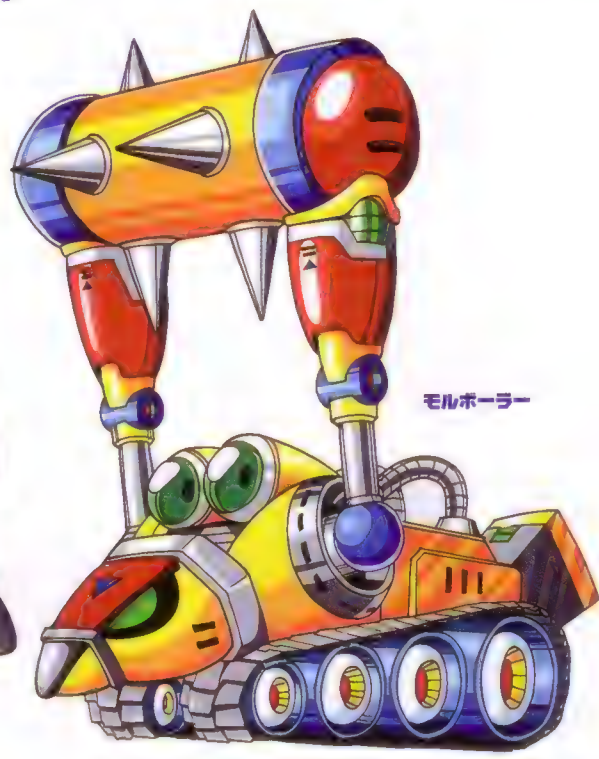
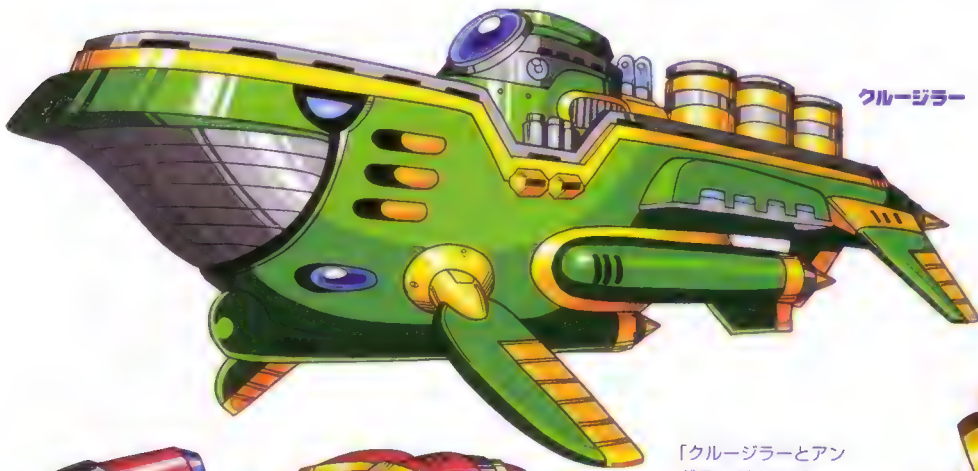
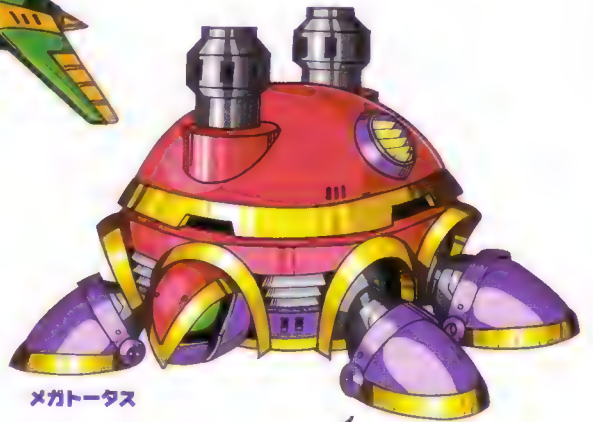
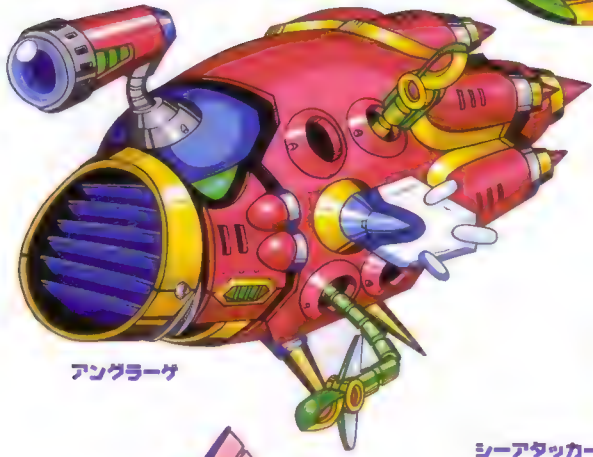
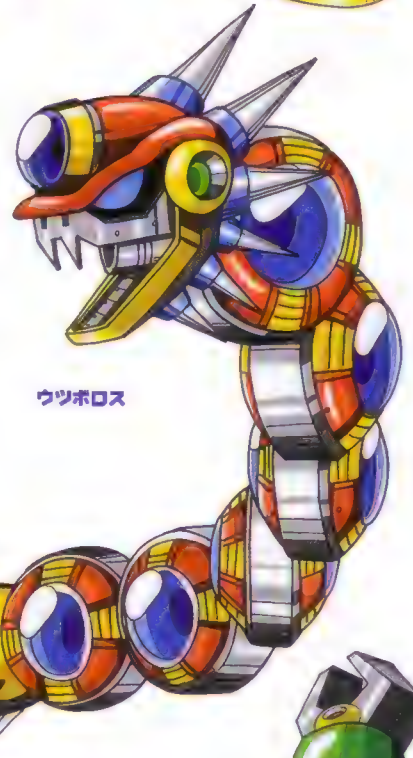
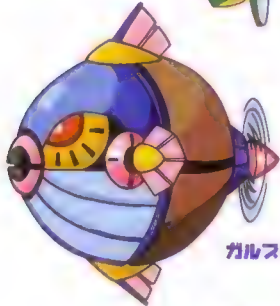
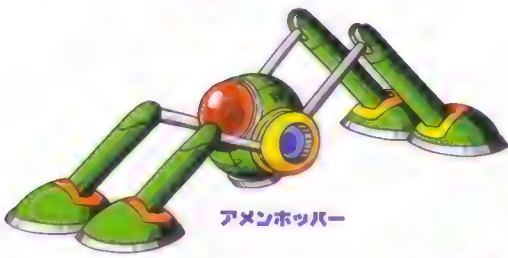
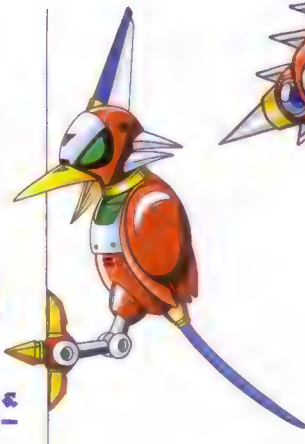
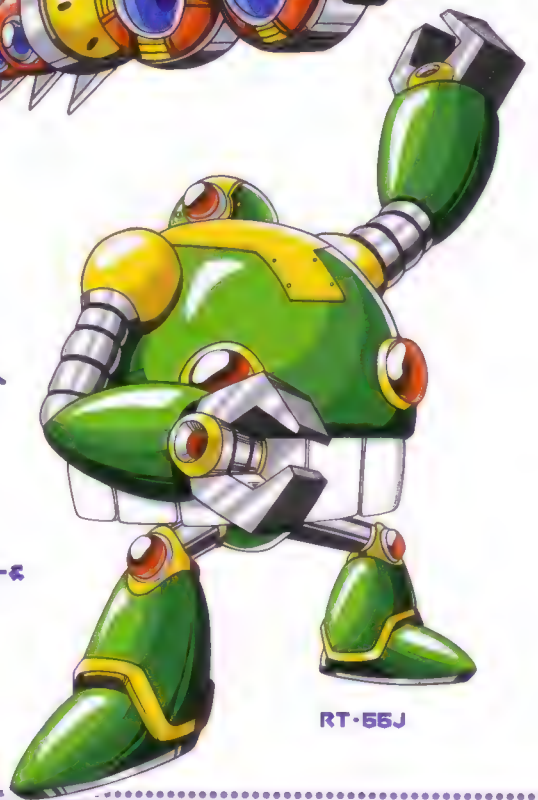
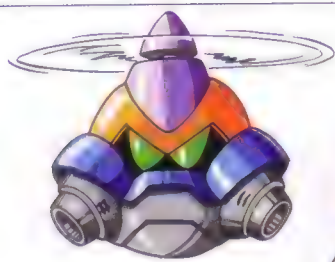
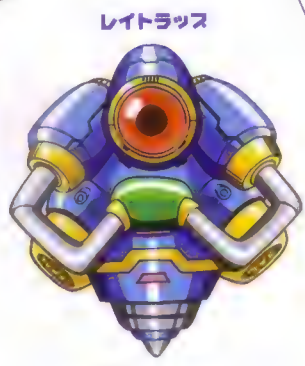
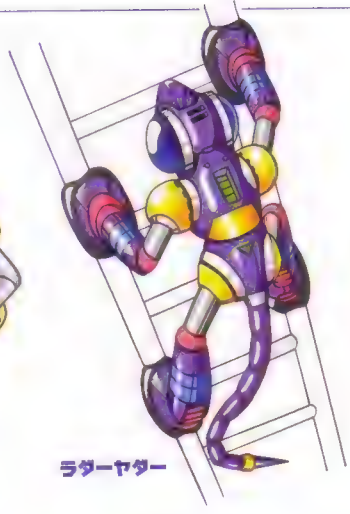
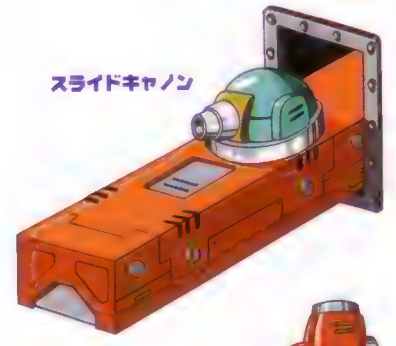
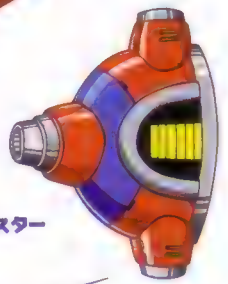
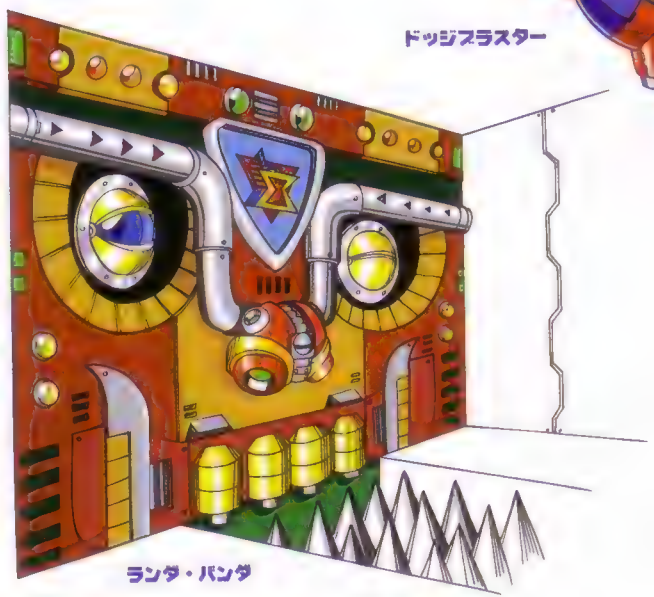
時空の斬鉄鬼
BOOMER KUWANGER
ブーメル・クワンガー

豪速拳の雷王
SPARK MANDRILLER
スパーク・マンドリラー

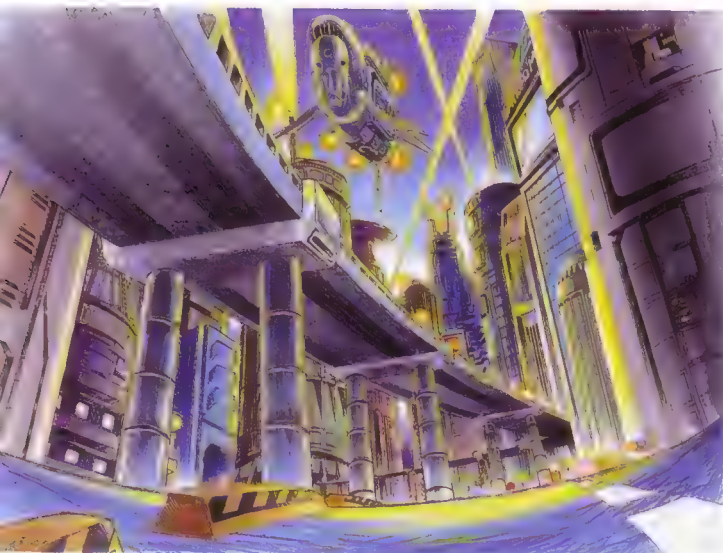
「8ボスが並んだとき、それぞれシルエットが違うように、というのは心がけましたね。カラーリングも、緑とか赤とか、違う色に振り分けていく」（加治）

密林の妖撃手
STING CHAMELEAO
スティング・カメリーオ

深海の武装将軍
LAUNCHER OCTOPULD
ランチャー・オクトパルド

「担当デザインのキャラは各自、ドットもやることになってて。オクトパルドなんですが、各パーツを動画として自分で配置していって、アニメーションさせてました。それだと絵を描いて動かすよりも容量を食わないと思ってたのに、それが多すぎても容量を食うって聞いて、がくぜん（笑）。結局削りました」（加治）

「SFCでやれることが増えて、あれもやろう、これもやろうって、いろいろ詰め込んだなぁ。「ペンギンの氷像に乗れたらうれしいんちゃう?」って乗れるようにしたのはいいけど、今度はゲーム的に行ってほしくない場所にまで行けるようになっちゃって、調整が大変になったり（笑）。それでも作ってて楽しかった」（稲船）

「カメリーオが姿を消すエフェクトは、プログラマー側から提示されたアイデアでしたね。また、こちらはこちらで、FCではできなかったような豪快なアイデアをいろいろ出すんですが、それを次々に実現させていくプログラマーたちを見て、「すごい!」と思っていました」（加治）

「ここに載ってるいくつかは、アイデア込みで僕がデザインしたやつですね」（吉川）

「SFCに変わったというゴージャス感を出す上で、プレイヤーも敵も「乗り物に乗る」という要素を入れた。これが結構、新しいロックマンの世界観にしっくりきたなぁと思うね」（稲船）

ホーガンマー
スカイクロー
ターンキャノン
フレイマー
ホタリオン
リフトキャノン
スクラップロボ
ラッシュローダー
サンダースライマー
ローリング
ガビョール
メットールC・15
バットン M-601
モルボーラー
メタルウィング
ディグレイバー

クルージラー
「クルージラーとアングラーゲとメガトータスは僕です」（吉川）
「結構、たくさん描いてたよね」（加治）
メガトータス
アングラーゲ
シーアタッカー
ウツボロス
ガルスファー
アメンホッパー
マッドペッカー&
クリーパー
クラッグマン
プランティー&
アイアーム
RT-55J

「D-REXとウルフシグマも僕ですね。手が浮いたデザインなのは、
SFCのキャラ表示の関係で（笑）」（吉川）
「カプコンのラスボスって、結構手が動くのが多いかもね（笑）」（加治）

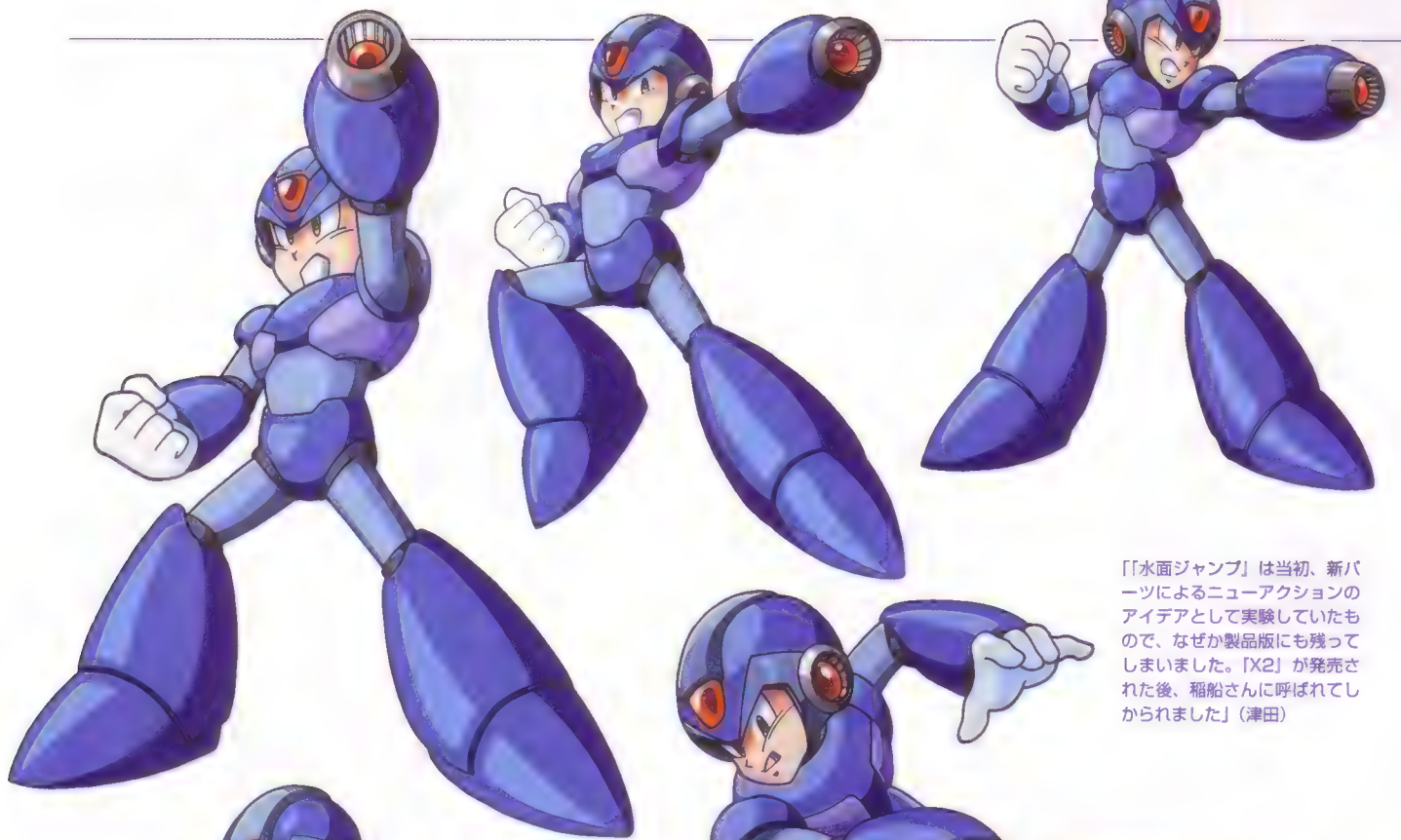
ロックマン X2
SFC 1994/12/16

シグマとの戦いから半年後。レプリロイドのイレギュラー化と反乱は増加の一途をたどっていた。そんな中、Σマークの刻まれたチップを埋め込まれた「作られたイレギュラー」が発見される。そこにシグマの影を確信したエックスの前に、反乱の首謀者である「カウンターハンター」が姿を現す。

Dr.ケイン

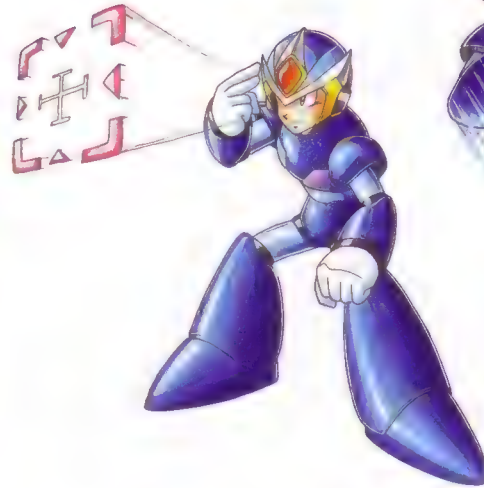
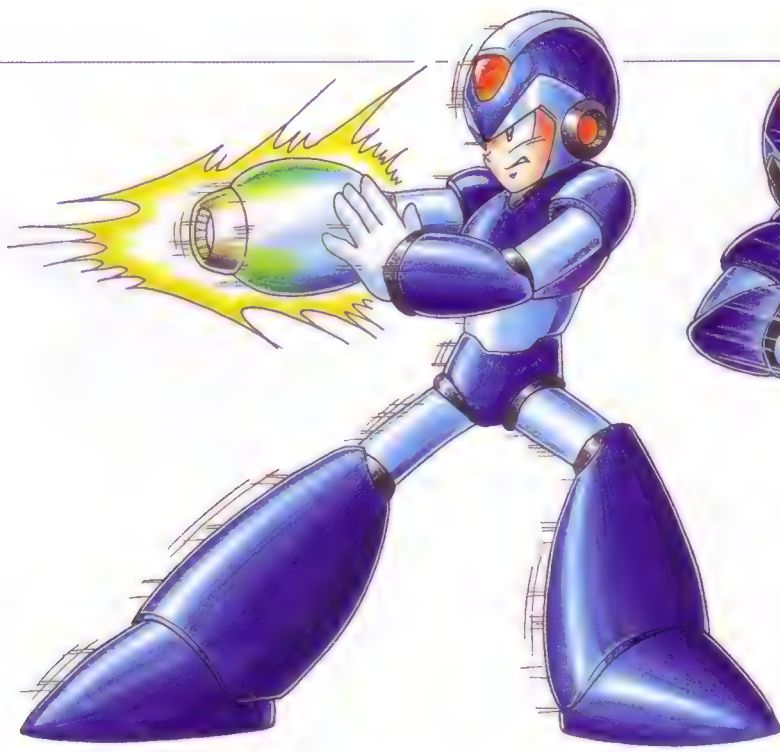
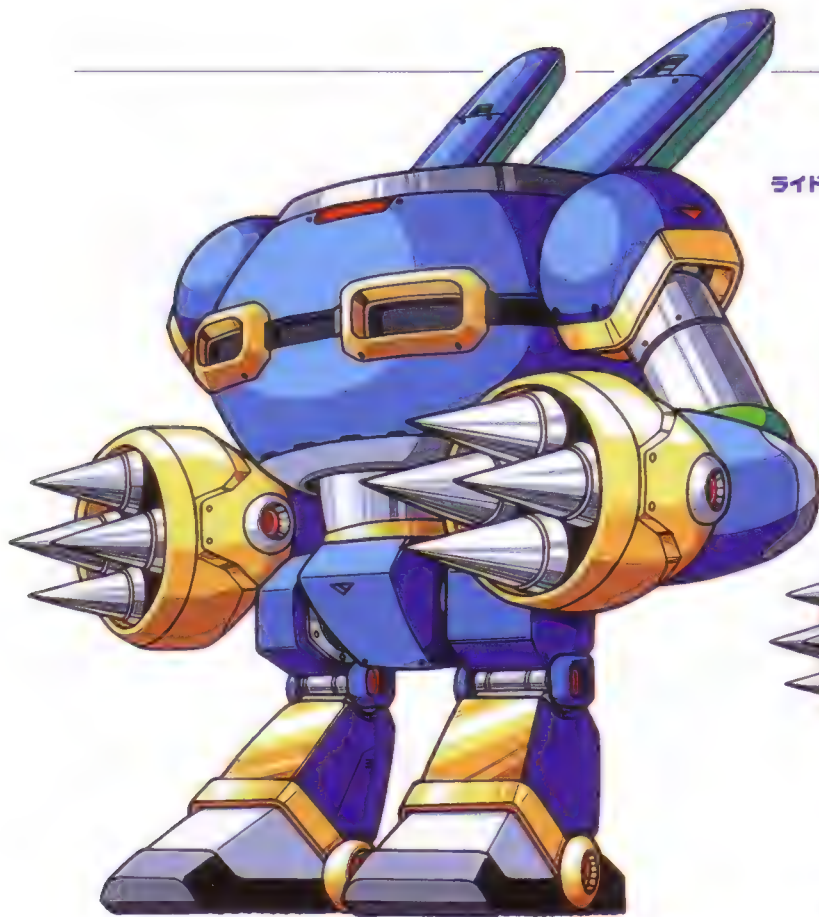
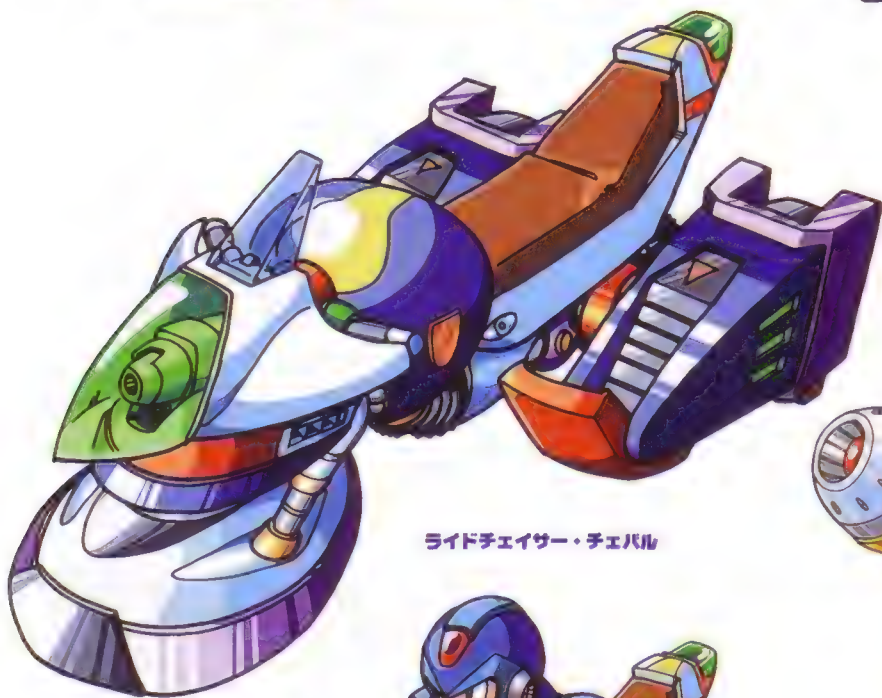
「このころは自分自身、企画やプロデュースの方に寄っていて、世界観にも先進的なものを入れようとしてた。当時はコンピュータウィルスも、まだ一般的じゃなかったんだけど、「もし悪いウィルスが暴走したら、悪者自体を出さなくても、いろんな展開ができるんじゃないか?」とか、想像をふくらませて。今思っても、結構時代を先取りしてたんちゃう?(笑)」(稲船)

「僕がカプコンに入社して、すぐの仕事が『X2』でした。よく覚えてるのが、とにかく「C×4」（シーフォー：カプコン独自のDSPチップ。スーパーファミコンのカセットに組み込むことで、回転・拡大・縮小機能など、グラフィック処理の高速化が可能になる）の機能を使えと。『いかにC×4を使うかミーティング』が毎週行われていた時期がありました」（津田）

エックス

「いろいろと制約があって使いづらいC×4は強敵でした。なのに、使いまくれってお達しが……。無理やりタイトルの『X』の文字にも使ったし」（柘植）

「「水面ジャンプ」は当初、新パーツによるニューアクションのアイデアとして実験していたもので、なぜか製品版にも残ってしまいました。『X2』が発売された後、稲船さんに呼ばれてしかられました」（津田）

「『X2』には『X1』からのメンバーもいるんですが、企画の方は経験の浅い人が多く、作業が遅延してはキャラ担当とソフト担当に迷惑をかけました。そんな中、企画待ちの暇つぶしとして、「ぷ○○よ」の対戦が流行しました。特にプロジェクトリーダーは鬼のように強く、いつもチームの人をボコボコにしてはストレス解消されてました。でも、たまに負けるとたちまち機嫌が悪くなり「企画は何してるの!? 早く仕様書を持ってきてよ!」と、怒りの矛先は常に企画に向けられることに」（柘植）

「『X2』の開発中に、『X1』の漫画が「ボンボン」に連載されてて。かなり大胆にアレンジされてたこともあり、『X2』チーム内で話題になってましたね」（柘植）

「BGM担当の方が『ラスボスの曲を作ったよ』と言って来られたので、リーダーと一緒に試聴したところ『いい曲なんだけど、どうもラスボス戦の曲とは違う……』という印象でした。すると、その場にいたソフト担当さんが『エンディングの曲にしちゃえば?』と一言。確かにエンディングの雰囲気に合ってたので、アレンジを加えて本当にエンディングテーマになりました」（柘植）

「『X1』で死んだはずのゼロですが、稲船さんがある日唐突に『ゼロは死んだままだと、もったいないと思わんか～』みたいなことを言いだしたので、馬鹿正直に生き返らせてしまいました。しかもバラバラ状態。何も考えていなかったかもしれません、自分」（津田）

「『サーゲス=ワイリーなの?』ってよく聞かれるんやけど、『ワイリーかもしれん。ワイリーじゃないかもしれん』としか言えん（笑）。そういうのは明確に語らないで、ユーザーに想像して楽しんでもらう部分かなって。想像する材料だけを提示してね」（稲船）

「C×4を搭載した基板の容量を計算する段階で、当初"四天王"だったカウンターハンターから、女性型が削除されました。またバイオレンも、第2形態を制作する容量がなくなりまして……」（津田）

ヒートナックルチャンピオン
FLAME STAGGER
フレイム・スタッガー

森林の小悪魔
WIRE HETIMARL
ワイヤー・ヘチマール

「『X2』のデザイン関係は、俺はほとんどタッチしてなくて、メインは『5』『7』『X1』もやってくれてた田崎。俺は、監修的な立場だったかな。あ、ゼロは自分でやりました（笑）」（稲船）

深海の切り裂き魔
BUBBLY CRABLOS
バブリー・クラブロス

「スタッガーステージの曲はチーム内でも人気が高かったのですが、なぜか僕はボツにしようとして、チームの人たちから『それをボツにするなんて、とんでもない!!』とボロクソに怒られました。ちなみに、社内では『X2』と同時期にSFCの『×メン』を開発してまして。そこでも企画メインの方が、チーム内で人気の高かったサイ○ック面の曲をボツにしようとして怒られたという話を聞いて、『企画って、似たような過ちを犯すんだな……』とつくづく思いました」（柘植）

凶牙の重戦車
WHEEL ALLIGATES
ホイール・アリゲイツ

「『X2』をやってたころに、稲船さんに『ロックマン好きなんやて～?』と聞かれてた記憶があります。『好きです!!』って言ったので、その後『7』のプロジェクトに回されたのかもしれません。当時、ロックマン好き好き～と言って入社した企画マンが少なかったので、稲船さんに少しひいきにされてて。サンプル用に作られた『X1』ボスの消しゴムフィギュアとか、カードダスなんかも『やるわ!!』と言って置いていってくれました（笑）」（津田）

水晶の魔術師
CRISTAR MYMINE
クリスター・マイマイン

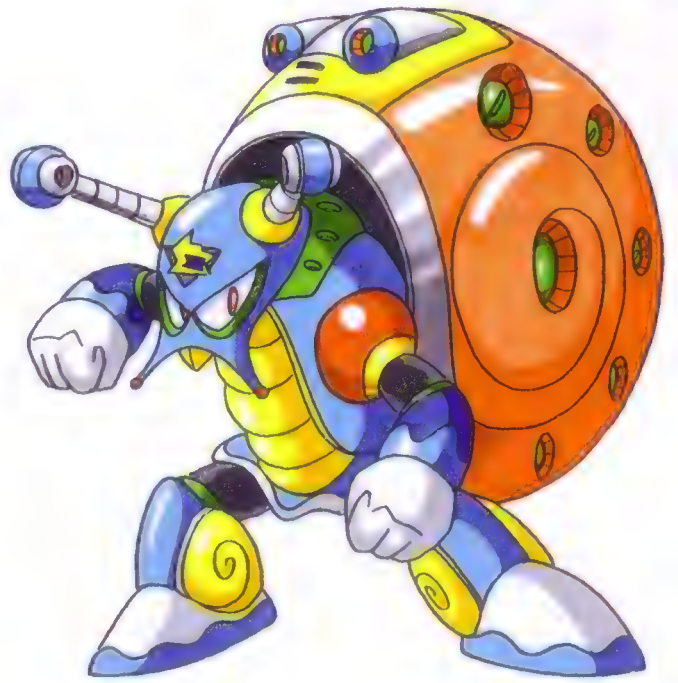
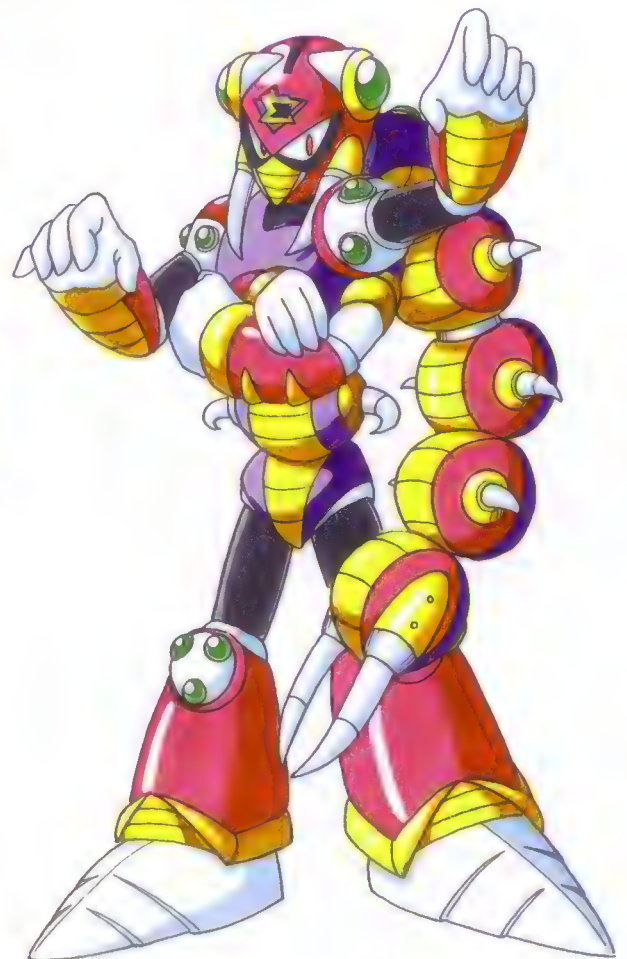
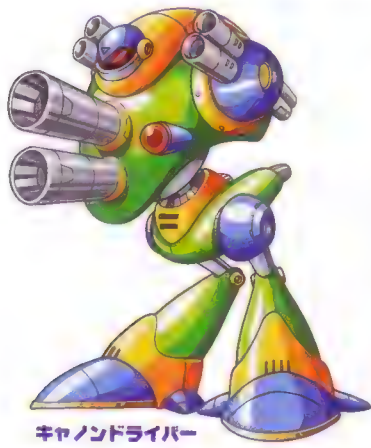
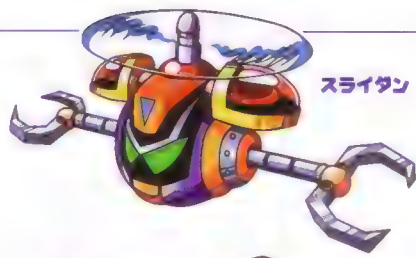
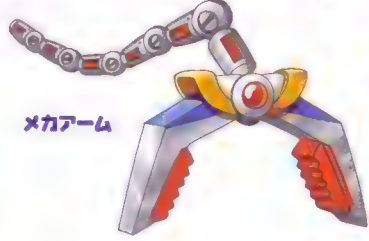
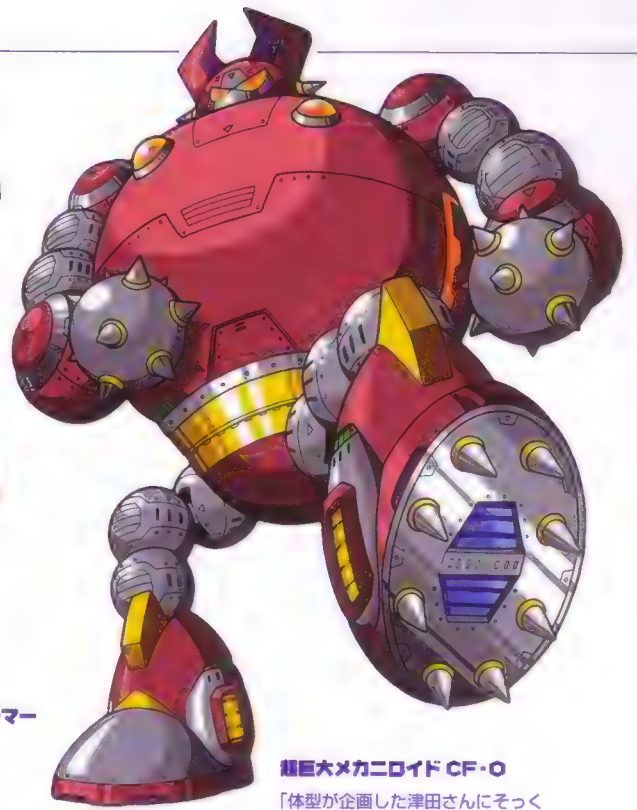
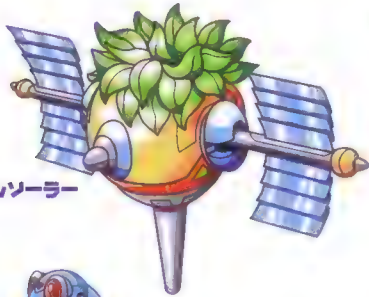
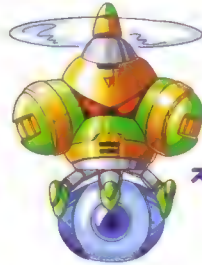
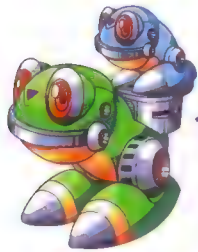
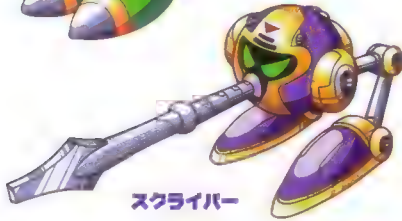
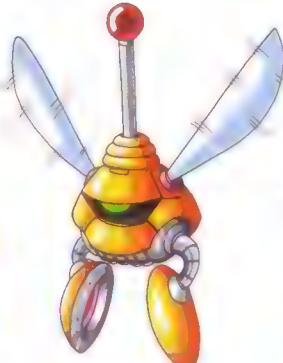
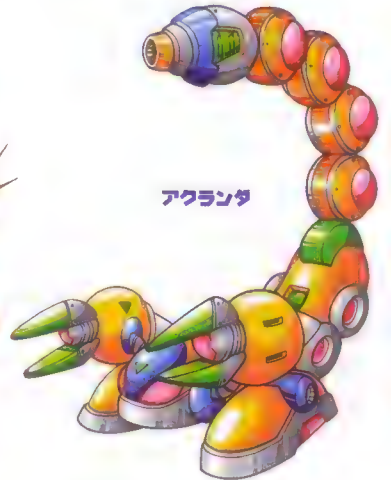
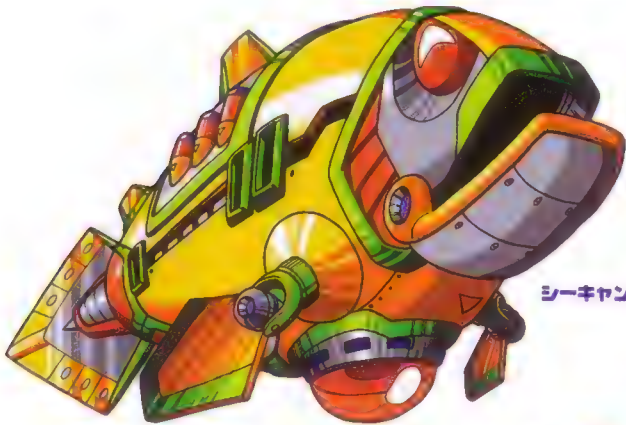
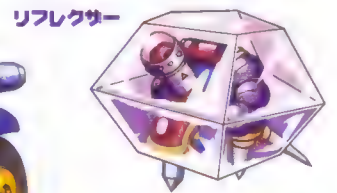
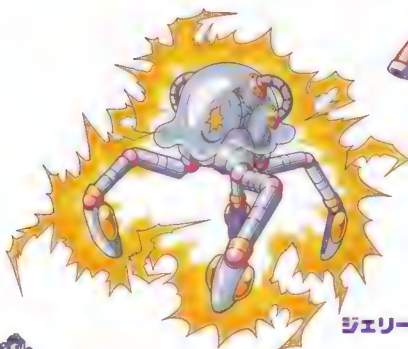
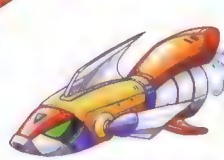
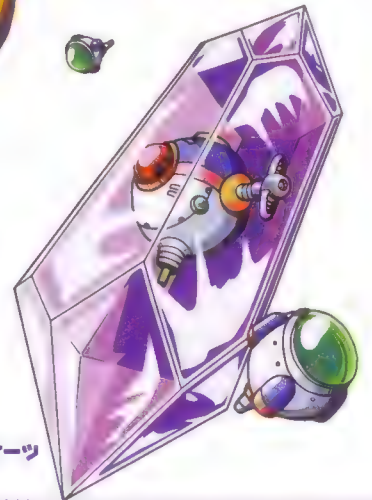
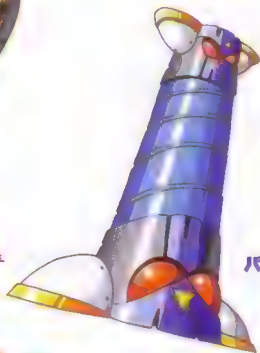
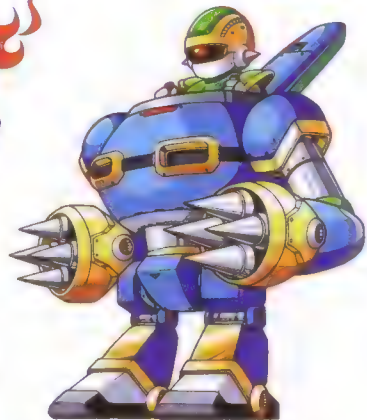
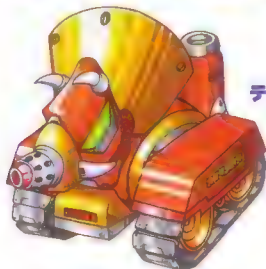
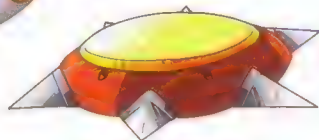
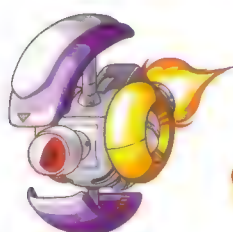
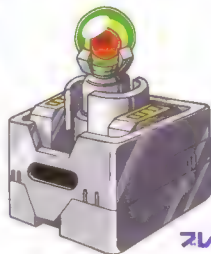
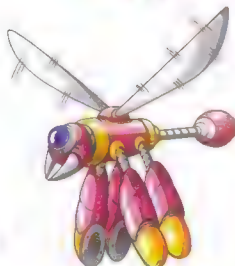
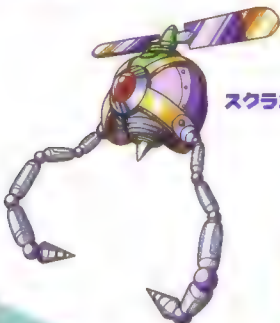
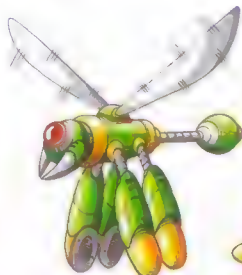
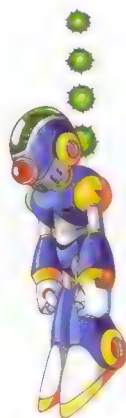
「マイマインは、弱点武器を当てると殻が取れてしまいます。彼は急いで殻に戻ろうとするのですが、『こうした方が面白いよ〜』と言うソフトの人の暴走（?）で、エックスがダッシュで体当たりすると、取れた殻が吹っ飛ぶようになりました。かくして、一度殻をはがされると、延々と殻を蹴られ続けて戻れない……という最弱ボスが誕生し、企画を書いた僕は涙が止まりませんでした」（柘植）

砂原の韋駄天
SONIC OSTREAGUE
ソニック・オストリーグ

夢の島の堕天使
METAMOR MOTHMENOS
メタモル・モスミーノス

紅のアサッシン
MAGNE HYAKULEGGER
マグネ・ヒャクレッガー

「稲船さんから、ボスキャラの命名をするよう指令が出たのですが、『X1』の時はボスがイーグルやペンギンなど英語でもなじみやすい動物だったのに対し、『X2』はひねったキャラ・英語では分かりにくいキャラが多く、命名は難航しました。特に頭を悩ませたのがムカデ。センチピードっつっても、子供には分からないよなあ……とグログロしてたところ、津田さんが『百の足でヒャクレッガーはどうでしょう?』と提案。稲船さんが『それだ!』と即決されたのを覚えています。僕も、あのネーミングは秀逸だったと思います」（柘植）

「『X2』は、当初ボスを一般公募する予定でしたが、いざ開発する段階で『ユーザーにとって親近感のあるロックマンと違い、Xはハードな世界観を提示しているので、ボスは一般公募するより、我々プロが極限まで作り込んだものを提供した方がいい』ということになり、ボスの公募はなくなりました」（柘植）

「当時、通常だとカプコンはスタッフロールを入れてなかったのですが、『X1』は『X2』からボス公募をするために『採用されたらスタッフロールに名前が載りますよ〜』とアピールする必要があったので、『X1』では特例としてスタッフロールが作られました。でも結局ボス公募は中止になり、入れる必要性がなくなったので、『X2』ではスタッフロールがなくなった……というわけです」（柘植）

スライタン
キャノンドライバー
メカアーム
ソールソーラー
スカイファーマー
超巨大メカニロイド CF・0
「体型が企画した津田さんにそっくりだったので、みんなから親しみを込めて「津田ロボ」と呼ばれてました」（柘植）
クロークホッパー
スクライバー
ライトッド
サボッテイン
アクランダ
バットンボーンG
リフレクサー
シーキャンスラー
クラッシュローダー
フィッシャーン
ジェリーシーカー
ロードライダーズ
マグナクオーツ

「『X2』では、稲船さんはディレクター的立場だったと思います。『X2』自体の作業管理は他の課長がされていましたし、他の用件でいろいろ忙しそうでしたので」（津田）

ロックマンX3
SFC 1995/12/01
PS/SS 1996/04/26
PC 1997/03/28

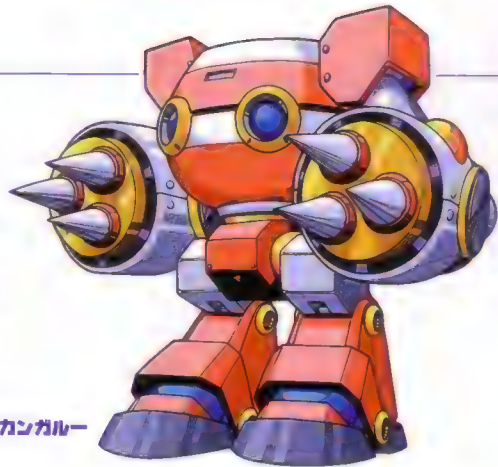
科学者レプリロイド「ドップラー博士」は、レプリロイドのイレギュラー化の原因が「Σウィルス」であると解明。抗体ウィルスを開発し、全イレギュラーの沈静化に成功する。しかし数ヵ月後、沈静化したはずのイレギュラーたちが、ドップラー博士指揮の下反乱を起こす。事件の真相を暴き、平和を取り戻すべく、エックスは再び戦いへ赴く。

「『X3』のころの俺の立場は、よりプロデュース色が強くなってたね。おもちゃ出してもらったり、カードダスやったり。でも、ゲームの制作そのものは外の会社に任せてたから、どうも心情的に複雑で。デザインはカプコン社内で起こしてるんだけどね」（稲船）

エックス

「メインイラストの線画とかは僕の絵です。あと、『X3』はSFCの後に、PS版やSS版が出てアニメシーンが入るんですが、僕はそこのアイデア出しなんかも、ちょっとやりましたね」（加治）

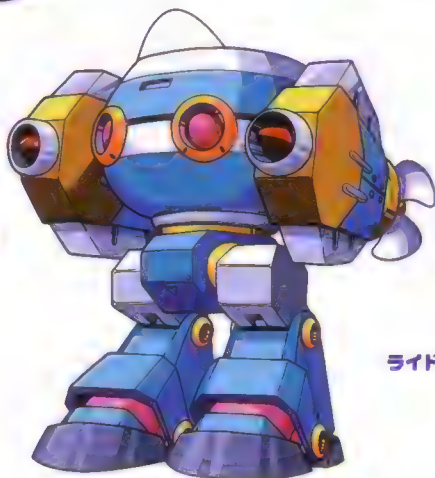
「『X3』で僕が描いたイラストは、エックス、新デザインのゼロ、VAVA MK-Ⅱ、シグマくらいやと思う。特にゼロはここまで、イラストも全部自分で描いてる。『俺のキャラやから』って、誰にも渡さんかった（笑）」（稲船）

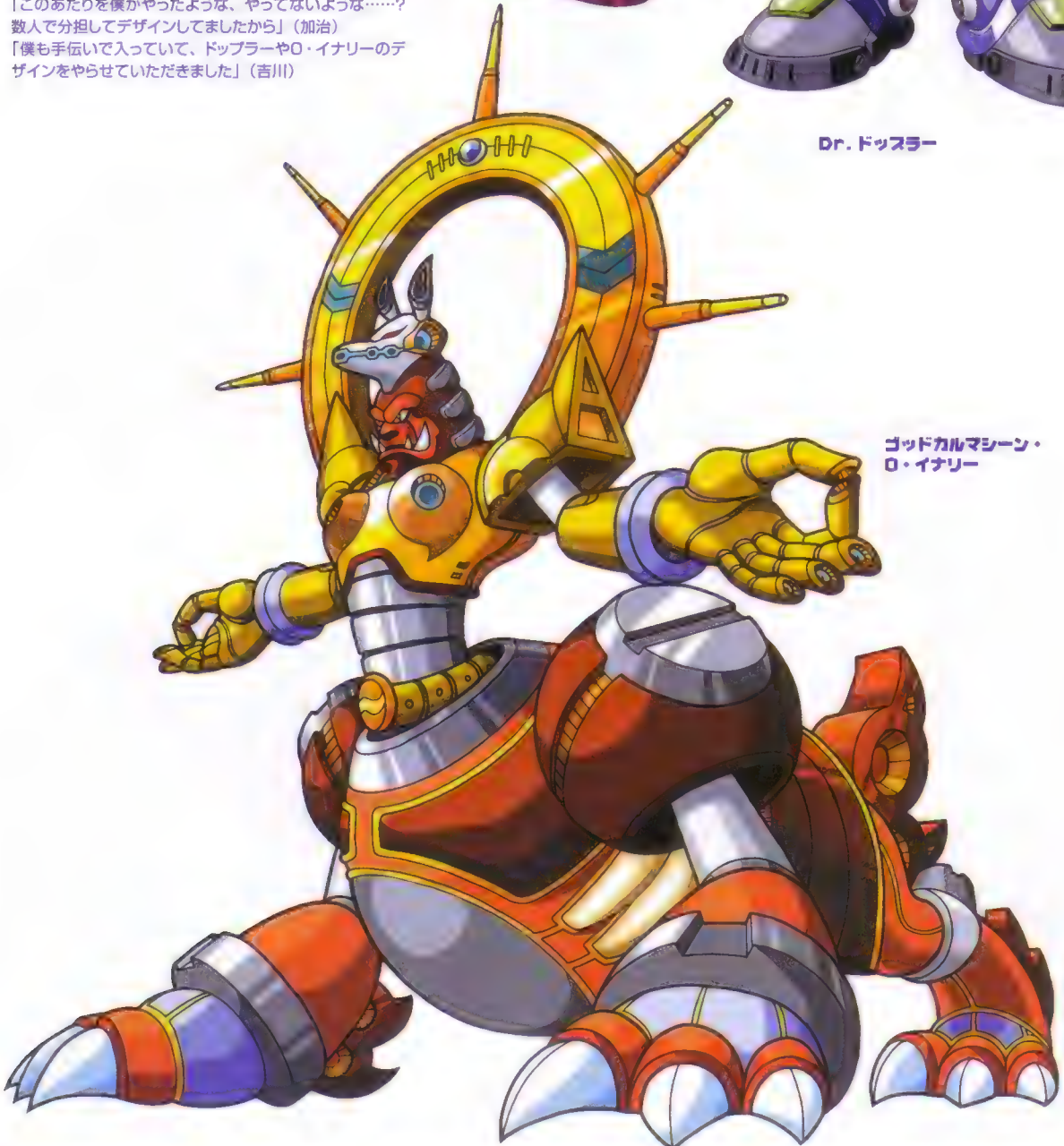
「『X3』のころからはプロデューサー的な立場で、ほかの分野とどう連動していくか、ということも考えていたね。メガアーマーのデザインとかに関しても、俺がキッチリ監修して、それをおもちゃ会社に持っていったり」（稲船）

ライドアーマー・カンガルー

ライドアーマー・キメラ

ライドアーマー・ホーク

ライドアーマー・フロッグ

ヴァジュリーラFF

マンダレーラBB

「このあたりを僕がやったような、やってないような……？
数人で分担してデザインしてましたから」（加治）
「僕も手伝いで入っていて、ドップラーやO・イナリーのデザインをやらせていただきました」（吉川）

EXPLOSE HORNECK
エクスプローズ・ホーネック

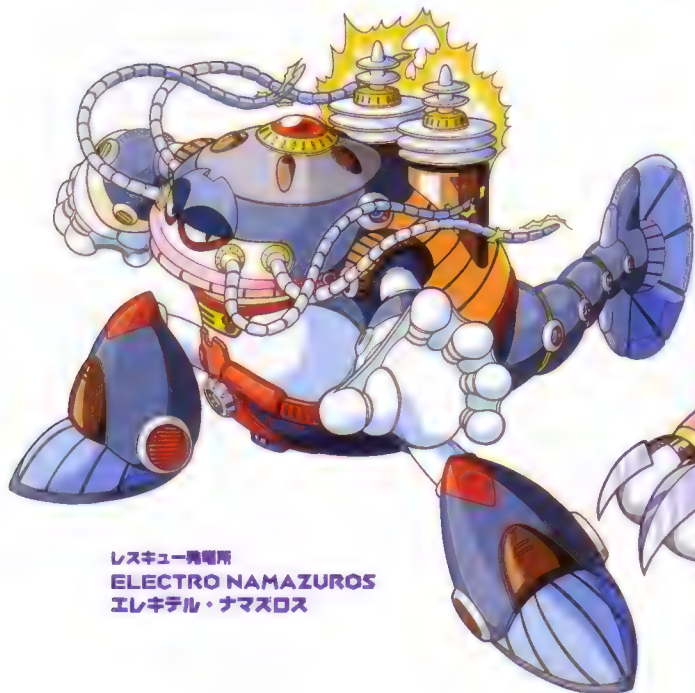
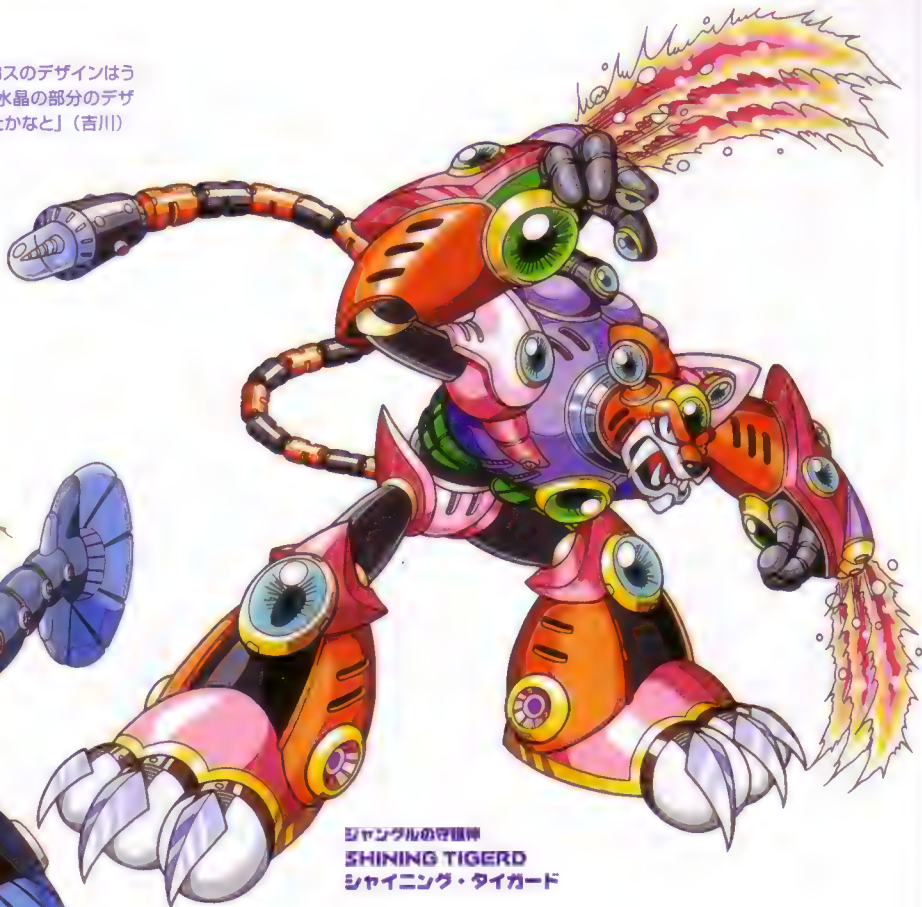
「ホーネックのデザインは僕だったと思います」（加治）
「僕は入社してすぐの仕事が『X3』で、ザコのイラストとボスを3体ほどやらせていただきました。初めにホーネックをやったんですけど、ラフの段階でポーズが全然決まらなくて……。当時は加治さんと、デザイン室の先輩と、稲船さんの3人にポーズ案を持っていって、3人ともOKをもらわないと先に進まないんですよ。それで何週間も苦労した覚えがあります」（コマキ）

フローズン・バッファリオ
FROZEN BUFFALIO

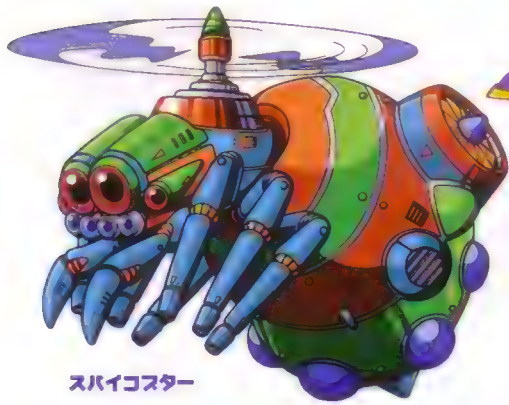
SCREW MASAIDER
スクリュー・マサイダー

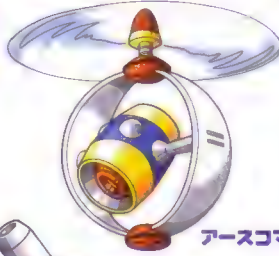
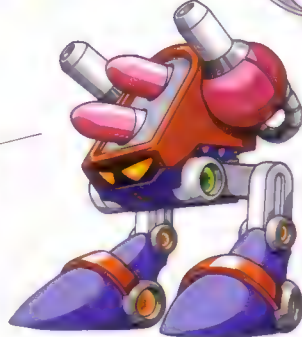
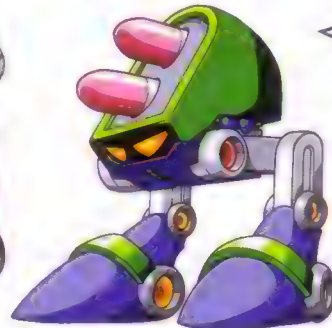
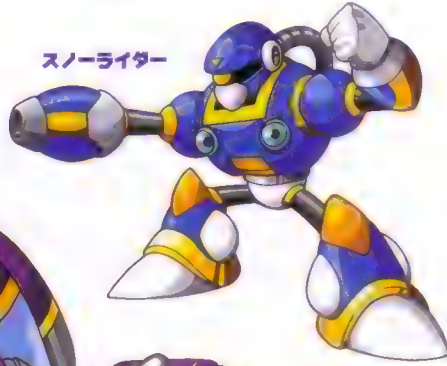
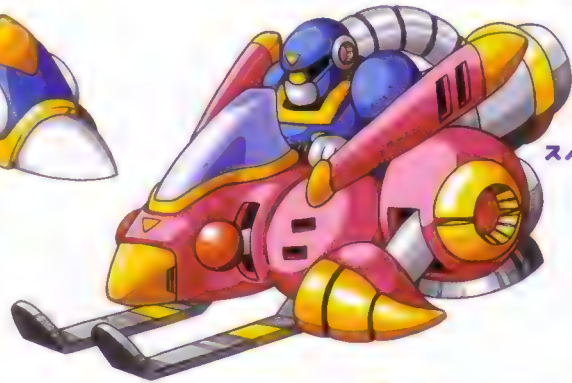
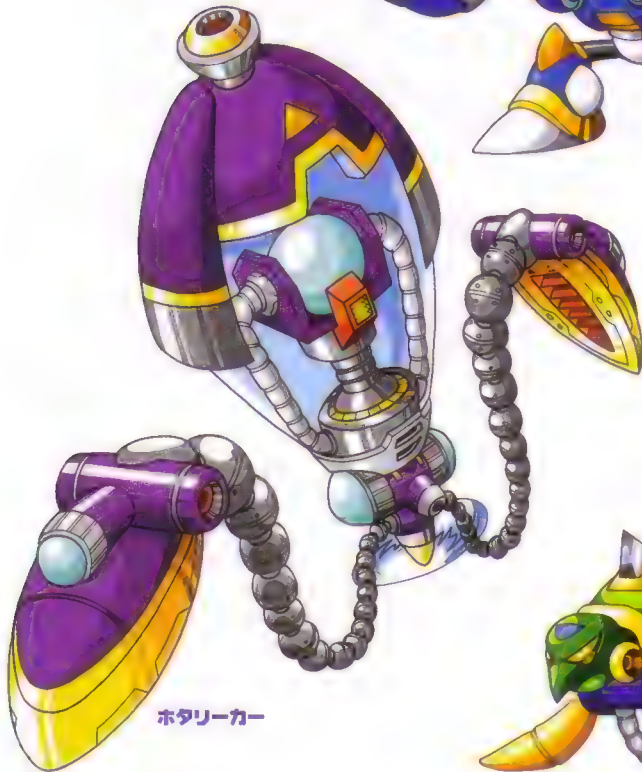
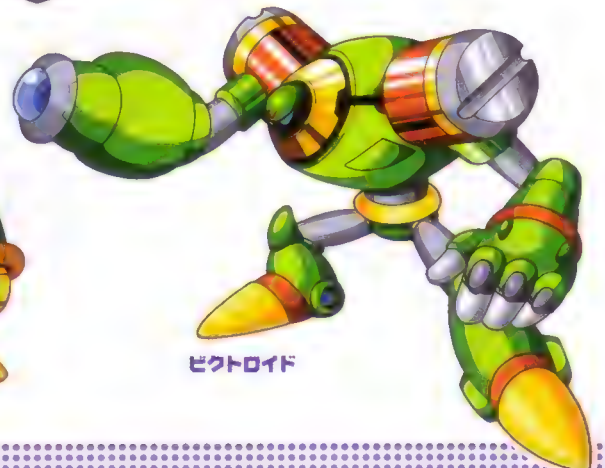
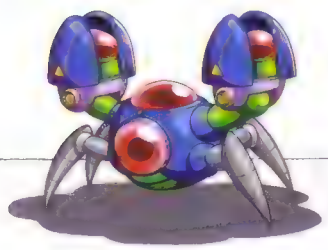
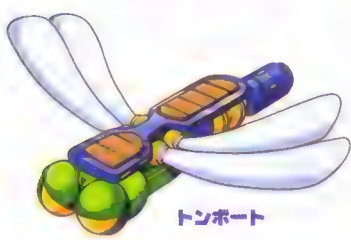
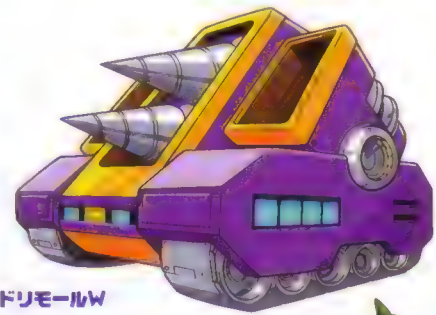
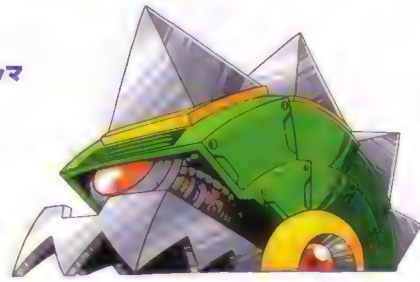
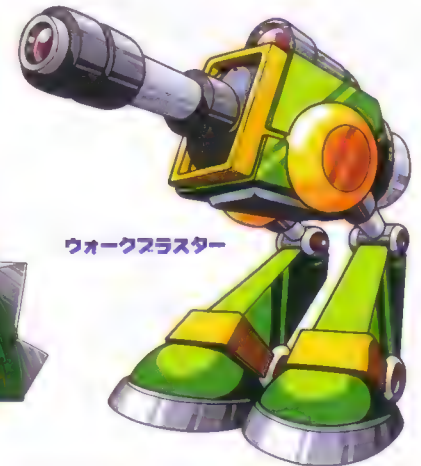
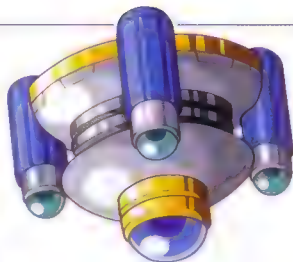
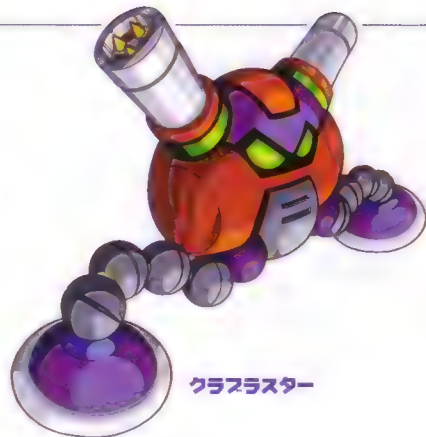
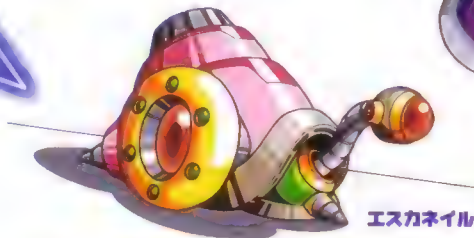
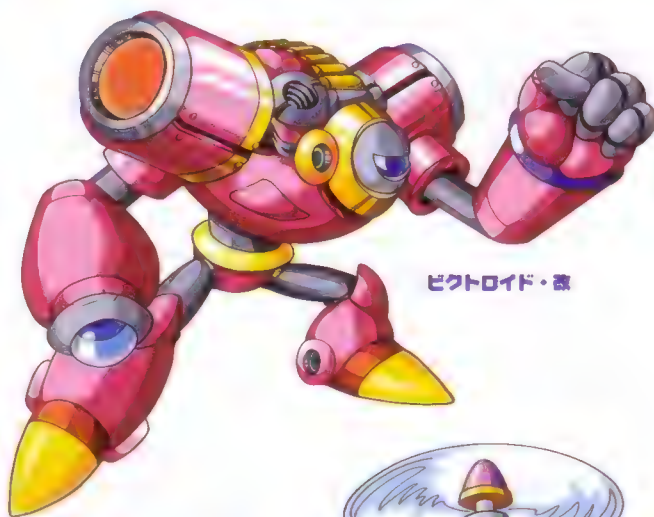
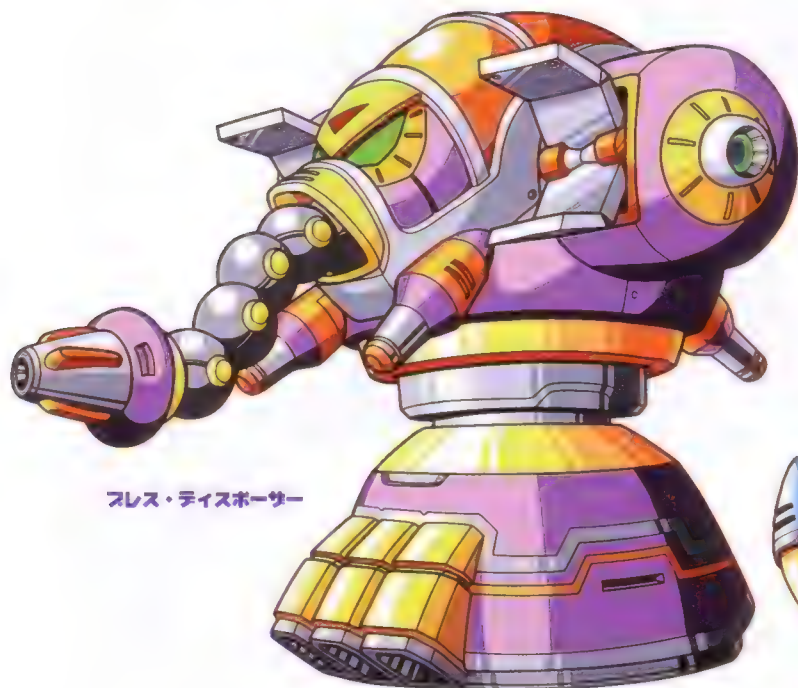
GRAVITY BEETBOOD
グラビティ・ビートブード

「ビートブードとマサイダーのイラストも描いたんですが、これはまだセ

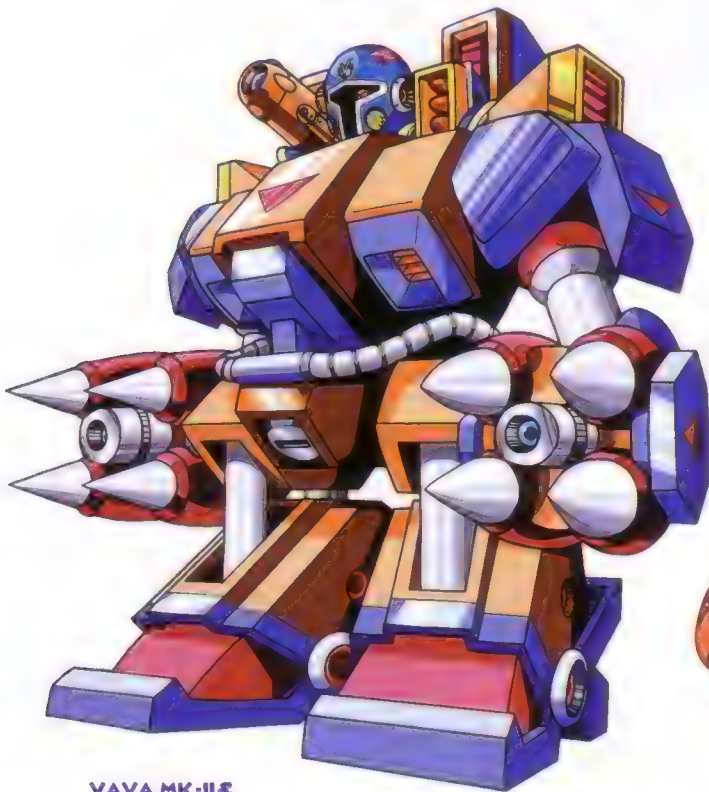
「ナマズロスとタイガードのデザインは僕ですね。ナマズロスのデザインはうまくハマったので、自分でも大好きです。タイガードは、水晶の部分のデザインが気に入ってますね。「ネコの目」のイメージが出せたかなと」（吉川）

レスキュー発電所
ELECTRO NAMAZUROS
エレキテル・ナマズロス

ジャングルの守護神
SHINING TIGERD
シャイニング・タイガード

七つの海の破壊神
SCISSORS SHRIMPER
シザーズ・シュリンプァー

「シュリンプァーとかは、『DASH』の伊藤さんがデザインしてます。そうそう、シュリンプァーのイラストは、稲船さんが描いてますよね。もう本人は覚えてないかな……?」（加治）
「先輩が描いてたラフになかなかOKが出なくて、とうとう稲船さん自ら描き始めたんです」（コマキ）

水龍のプレジデント
ACID SEAFORCE
アシッド・シーフォース

「シーフォースのチェックは稲船さんにしていただいてたんですが、とにかく「長くしてくれ!」と言われて、非常に苦しめられました。僕としてはタツノオトシゴとい

「当時はデザイン室じゃなく『トータルデザイン』って呼ばれていて、開発室から送られてきた設定画だけを見て、ポーズを決めて、イラストを仕上げる、という作業をしてました。……このザコたち、懐かしい……」（コマキ）

「取説に載ってるザコは僕が全部やってまして、あと攻略本に載ってるのは、みんなで手分けして描いてた記憶がありますね。今、絵を見てこれも僕だったかな?って思い出す感じで。3人くらいで分担して描いてます」（コマキ）

シュリケイン
トラッパー
クラブラスター
エスカネイル
REX·2000
ビクトロイド・改
モスキータス
プレス・ディスポーザー
ボルト・クラゲール

シグマ

VAVA MK-II

「このころはイラストも任せることが多かったんやけど、VAVAは自分でも気合い入れて描いたのを覚えてる」（稲船）

VAVA MK-II & ブラウンベア

「ブラウンベアも入ってすぐに描かせてもらったイラストですが、難しかった記憶がありますね」（コマキ）

カイザーシグマ

「最後に僕の方にカイザーシグマが回ってきて、「なんか、ゴチャゴチャしたのを描いてくれ」って言われて（笑）」（吉川）「『X1』のウルフシグマもやってるし、ゴチャゴチャ担当ですね（笑）」（加治）

ロックマン X4
PS/SS 1997/08/01
PC　1998/12/03

レプリロイドだけの軍隊「レプリフォース」。イレギュラーハンターとは協力関係にあった彼らだったが、最高司令官「ジェネラル」をリーダーとし、突如クーデターを起こす。イレギュラーハンター司令部は、レプリフォース全体をイレギュラーと認定。エックスとゼロに出撃命令を下した。

「従来のメインイラストって、キャラは多いし、全体的に彩度も高くて、派手なんですよね。『X4』ではハードも変わったので、何となく"高級感"を出したいなと。それでキャラの数を絞ったり、後ろの方はペインターでちょっとタッチつけたり、いろいろやってみました」（末次）

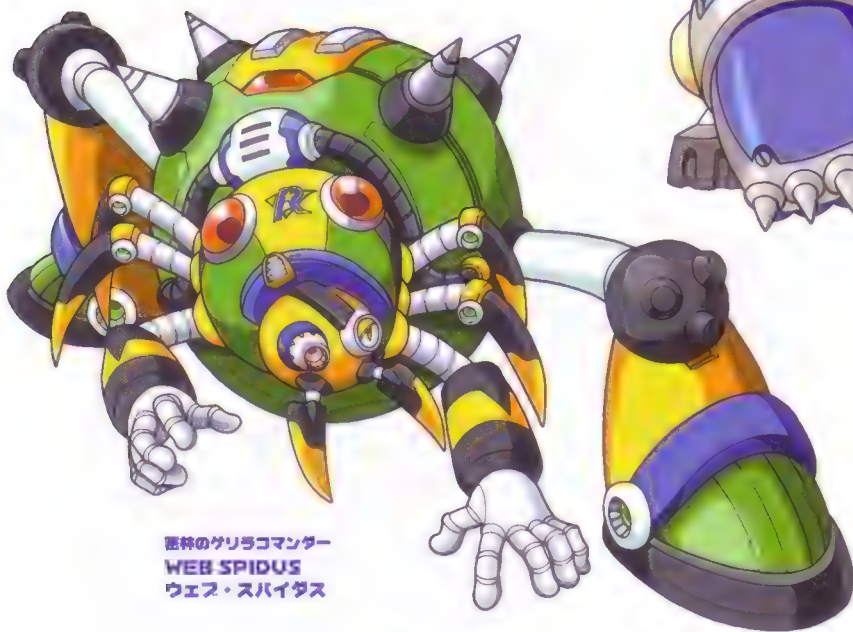
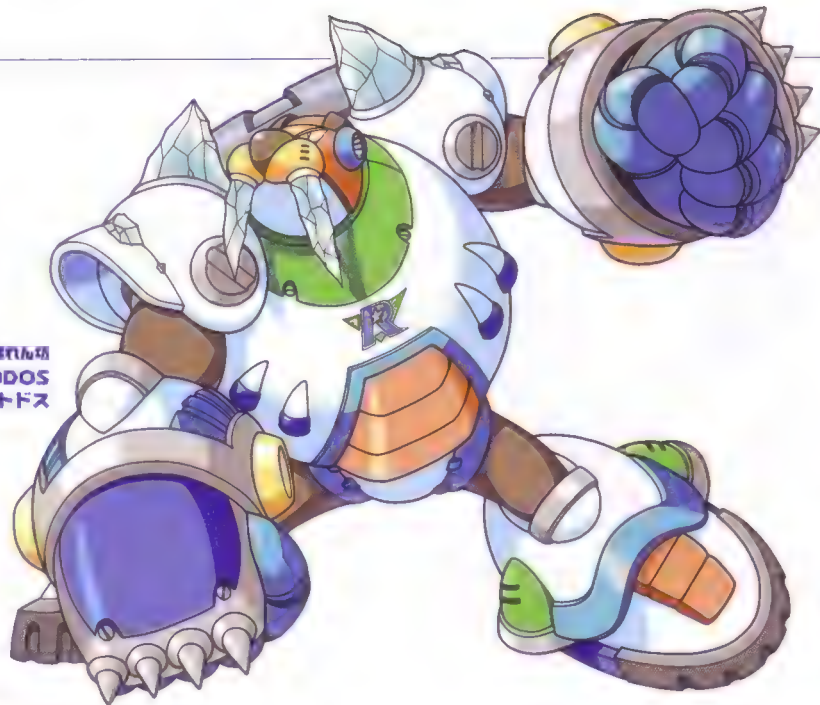
ROCKMAN X4

ゼロ

エックス

「『X4』では、基本的に俺はプロデュースに専念してて、ゲーム用のデザインは『X1』『X2』の田崎たちに任せてます。ゼロだけはいじらんといて、って頼んで（笑）」（稲船）

「『X4』からイラストは描いてないんだけど、ストーリーには全面的に関わりました。度合いとしては、『X1』の次くらいかな。レプリフォースの設定には、シグマのような完全悪というわけではなく、感情移入の余地を入れて。善と悪は完全には分けられない、みたいなメッセージを込めました」（稲船）

「それまでのロックマンシリーズのボスって、割と直立でファイティングポーズだけ取ってるようなイラストが多くて。「はい、写真撮影しまーす!」って言われてる感じの（笑）。なので「X4」では、キバトドスだったら拳で地面を叩くとか、スパイダスならクモっぽいポーズとか、それぞれの個性をちょっと入れてみました」（末次）

「『X4』はストーリーも重いので、従来のシリーズよりも、イラストの影の彩度を落としています。ただ、ボスはポーズを考えるのに時間をかけすぎて、色を塗る時間がなくなっちゃって。デザイン室の皆さんに塗っていただきました。だから、ボスに関しては割と影の部分の彩度が高いんですが……文句を言ってはいけませんね（笑）」（末次）

「ゼロがセイバーを構えて突っ込んでいるイラスト（上）は、自分でも好きなんですよ。実は若干等身がおかしいんですが、ゼロの格好よさは出せたかなと。逆にエックスが、もうちょっと格好よさを出せなかったかな、という心残りは少しあります」（末次）

「『X4』に関しては、『X5』以降のようなキャラクターデザインはやっていなくて、パブリシティ用のイラストを描いただけですね。アーマーにしても先にデザイン画があって、それを見ながら格好よく描くのに精一杯でした」（末次）

アルティメットアーマー

「アイリス、かわいそうでねぇ……。やっぱりストーリーが重いから、イラストでも切ない顔ばっかりしてるんですよ。そういうこともあって、『ソウルイレイザー』で再登場したときに、ちょっとだけ笑わせてあげたり。CD の描き下ろしでゼロとデートさせたりね。『X4』であまりにもかわいそうだったんで、いい目にあわせてあげたい！と思って」（末次）

ダブル（本性）

ライドアーマー・イーグル

ライドアーマー・ライデン

「サターン版パッケージのゼロは、別の人が描いています。僕の絵を見て描いてくれたので、見分けがつかないかもしれないですけど。僕は通常のメインイラストに加えて、限定版のスペシャルリミテッドパックもあったので、「もう無理！」って（笑）」（末次）

セガサターン版パッケージイラスト

「ゼロだけのサターン版パッケージは気に入ってんねん。普通は、パッケージに主役のエックスを入れないなんてやったらあかんけど、「サターンはマニアックなユーザー多いからいいやろ！」って言って（笑）」（稲船）

スペシャルリミテッドパック（限定版）パッケージイラスト背景

「メインイラストは、キャラクターの紹介というよりも、エニグマや荒廃した大地なども描いて、本作のストーリーを説明するようなものにしています」（末次）

ロックマン エックス ROCKMAN X5

ロックマン X5
PS 2000/11/30
PC 2002/05/24

「レプリフォース大戦」から数ヵ月後、コントロールを失った超巨大コロニー「ユーラシア」が、地球への落下を開始。激突を防ぐ手段は、旧時代のギガ粒子砲「エニグマ」でユーラシアを破壊するのみ。残り16時間——エニグマの再起動に必要なパーツを集めるべく、エックスとゼロが出動する。

「『X5』から、僕はほとんど関わってないね。スタッフに言ったのは、『もう、これでシリーズ終わらせて』と。だから内容的にも、かなり終末感の漂うものになっているよね」（稲船）

エックス

ゼロ

シグナス

「単純に偉そうな感じにしたかったので、パーツをたくさんつけました。後でシグナスが椅子に座るシーンが出てきて困りましたが（笑）」（末次）

エイリア

ダグラス

「現場で働く人の雰囲気を出すため、足にタイヤっぽいデコボコをつけています。あと、やっぱり技術者は二枚目じゃダメだろうってことで、ダンゴっ鼻に（笑）」（末次）

ライフセーバー

「ライフセーバーは何人もいたり、やや人間味が薄いキャラなので、ボディの生身っぽい部分を減らすことで、そのへんを表現しています」（末次）

ダイナモ

「銃と剣を使うので、西部劇に出てくる騎兵隊をモチーフにしました。バスターがリボルバーのシリンダーみたいな形になってたり、色が紺だったり、足の側面に黄色いラインがあったり、バックルつきのベルトつけてたり……ですね。あとは銃と剣なので、エックスとゼロの要素を少し入れてあります」（末次）

シグマ

暴走アイアンクロー
CRESCENT GRIZZLY
クレッセント・グリズリー

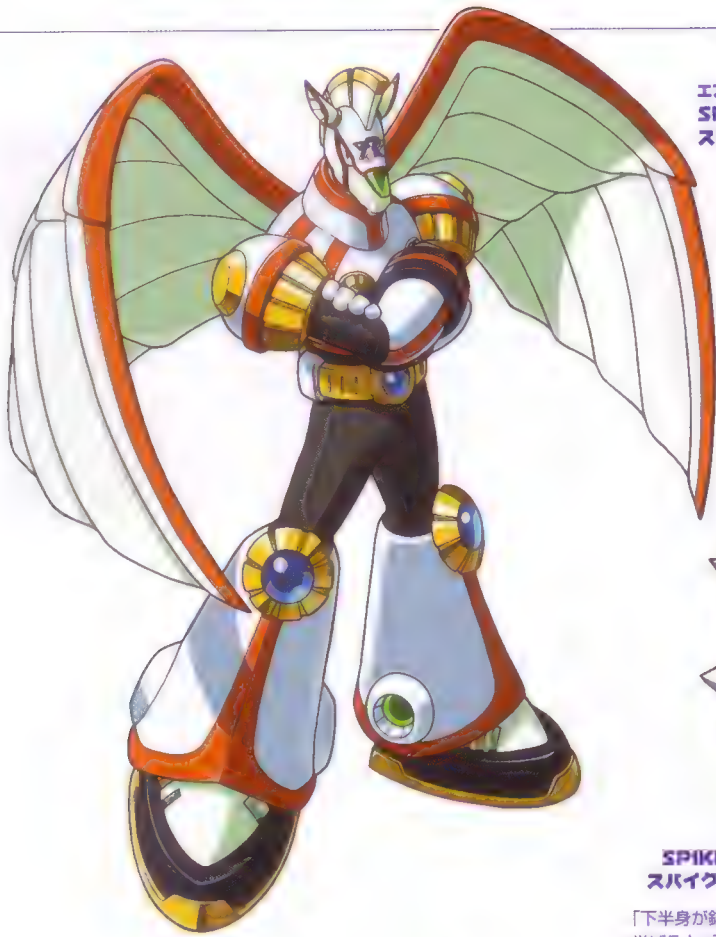
「建設業者のオッサンのイメージ。『親方！』って感じです。手にも重機を持って。鍛えているから首も太いんです」（末次）

超電磁の罠
VOLT KRAKEN
ボルト・クラーケン

「背中のラインなど、いかにも速そうな、スピード感のあるデザインを意識しました」（末次）

知性の輝き
SHINING HOTARUNICUS
シャイニング・ホタルニクス

「博士という設定があったので、それなら眼鏡とヒゲだろう！と。頭頂部の付近だけが赤いのは、髪がはげているというイメージですね」（末次）

大海の守護神
TIDAL MAKKOEEN
タイダル・マッコイーン

エアフォースプリンス
SPIRAL PEGACION
スパイラル・ペガシオン

SPIKE ROSERED
スパイク・ローズレッド

「下半身が鉢植えで、両手を挙げると、頭と合わせて「3輪の花」になる、みたいなイメージです」（末次）

忘れ去られし闇の戦士
DARK NECROBAT
ダーク・ネクロバット

「これは、もろドラキュラ伯爵ですな。右目はモノクル（片眼鏡）で、ちょっとキザな感じにして」（末次）

ジュラシックインフェルノ
BURN DINOREX
バーン・ディノレックス

「マッコイーン、ペガシオン、ディノレックスは日暮君にデザインしてもらいました。彼のボスは正統派なんですよ。無駄なパーツをつけず、シンプルかつカッコイイ。僕はずっ

「シャドーデビルは、最初に日暮君がデザインしたときは、銀色の『メタルデビル』だったんですよ。その後、目の周りの光っている部分を強調するために黒くなりました」（末次）

「ファルコンアーマーは日暮君がデザインしたんだけど、その名の通り胸の部分がクチバシで、背中には翼があって、腕はカギツメで。だからポーズも、胸を突き出して飛ぶポーズになっていますね」（末次）

「胸板を強調しつつ、ラインも直線基調で、パワー系の硬そうな感じを出しました。鈍重な部分もあるので、頭は『イナズマン』に出てくる『サナギマン』っぽく（笑）。個人的に、『X5』のメインはファルコンだと思ってたので、ガイアはその引き立たせ役みたいな感じでデザインしました」（末次）

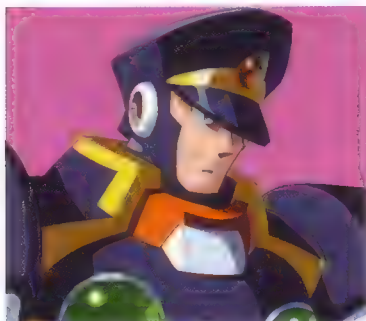
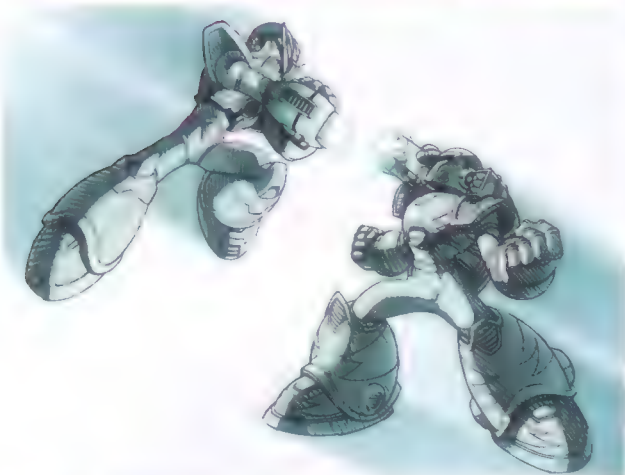
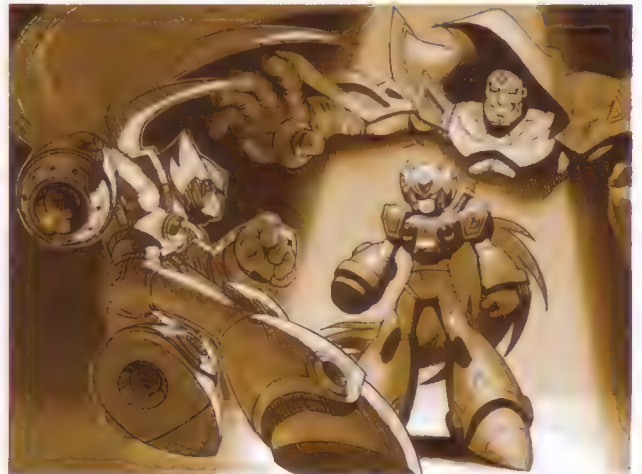
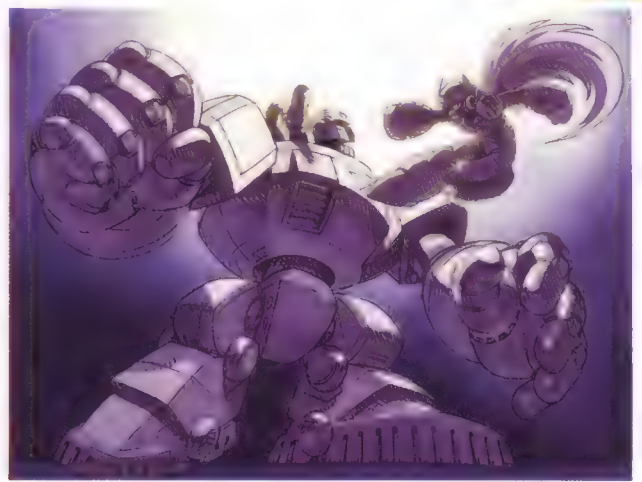
「Xシリーズの初期からよくできているなと思ったのが、エックスとゼロの関係です。僕の勝手なイメージなんですが、エックスは最初は負けるけど、だんだん成長していって最終的には勝つ。その姿がプレイヤー自身と重なる。一方、ゼロもエックスのそういう強さを知っているから、B級と特A級でも、お互い認め合っている。そういうことを想像しつつ描くと、グッと感情移入できますね。夜中に誰もいないのを確認して、『クーッ、カッコイイぜおまえら!!』なんて、浸って涙しながら描いてました」（末次）

ライドアーマー・ライデン

ライドチェイサー・アディオン

レプリロイドたち

「エンディングに登場するレプリロイドたちはエックスの部下なので、ボディのデザインもシンプルにして。エックスも下働きのころはこんな感じだったのかな、とか想像しながら。スタッフ内では、『このパチモンくささ、いいねぇ!』と大ウケでした（笑）」（末次）

「オープニングの回想シーンでは、愛を放ちました！ ゲームの画面はドット絵であっても、プレイヤー一人一人の脳内ではキャラクターが生き生きと動いて、カッコイイシーンが展開されていたと思うんです。それを何とか絵にしたいなと。発売後に、ここをビデオに撮って何度も観てくれたというファンがいて、苦労した甲斐があったと思いました」（末次）
アイリス（回想）
「X シリーズのヒロインは、アイリスなの？ エイリアなの？ って話がありますけど。個人的には、エイリアはヒロインというより、「お姉さん」のイメージですね。ゲーム的にも、プレイヤーをナビゲートする役割を持っていますし。一方のアイリスは、ヒロインといっても「X4」で死んじゃいますからね……」（末次）

「メインイラストに関しては、キャラクターを全員入れると絵としてゴチャゴチャしてしまうので、ゲイトやアイゾックなどは外しています。それよりも「ゼロのセイバー、もらいました!」っていう（笑）、本作のテーマを強調しました」（末次）

ロックマン X6
PS 2001/11/29

ロックマン エックス ROCKMAN X6

ゼロの犠牲により、コロニーの地球衝突を免れてから3週間。レプリロイドたちが荒廃した地球の復興作業に当たる中、消滅したはずのイレギュラーが再出現。真相を突き止めるべく、エックスはゼロの形見のセイバーを手に戦場へ向かう。

「「X5」で終わらせたつもりが、続けることになって。ファンにはちょっと悪いけど、自分としてもコントロールできない方向に、シリーズが行き始めていたね。今は見直しを図って、ロックマンというタイトルを、もっともっと大事にしていこうと思っています」（稲船）

シグナス

エイリア

「『X6』ではエイリアの昔の話が出てきますが、そのときは髪を下ろしたりして、時系列の違いを表しています。ただ、後の『X8』になると、また下ろしてしまっているんですけど（笑）」（末次）

ダグラス

ゲイト

「科学者のイメージを持たせつつ、戦闘形態も含めて個人的には結構格好よくできたと思うので、それ以降登場しなくなったのはちょっと残念でした。サントラCDのイラストでも描いてます（笑）」（末次）

アイゾック

「ある科学者!? をイメージしてデザインしました。頭の横長いパーツは髪の毛で、口ヒゲやネクタイのようなパーツもつけています」（末次）

ハイマックス

「『デカくて強そうなやつ』ということだったので、身長は高く、胸板を強調して、闘士型のデザインですね」（末次）

「どのボスもコンセプトは割とシンプルで、素直にデザインしてますね。例えば、コマンダー・ヤンマークはヘリコプターとそのパイロット。メタルシャーク・プレイヤーは足の部分の形で、サメのガブッとかみつく口を表現したりしています」（末次）

「『X6』のときは、とにかくスケジュールがキツくて……。企画からデザイン用の仕様書が上がってきて、『へー、今回はこんなボスが出るんだ~』とか思ってたら、そこに広報の人がやってきて『末次君、そろそろ印刷用の絵、くれない？』と。そこから先は聞くも涙、語るも涙、でございます（笑）」（末次）

「X シリーズも 6 作目まで来たということで、フンコロガシとかミジンコとか、モチーフも変わったものが増えてきて。デザインする側としては、『ほう、今度はミジンコで来たか!!』みたいな感じで、面白かったですよ（笑)」（末次）

ダイナモ

シグマ「今回のシグマは完全に復活できていないという設定なので、そのままのイメージで、ボロボロになっています（笑）」（末次）

ヴイト（戦闘時）

「金色って、ありがちだけどあまりいなかったよね、というところで。怒るとヘルメットの角？がビシッと起き上がるイメージ。額のひし形をヒザや体の各部に持ってきて、ちょっと強調しています」（末次）

ブレードアーマー

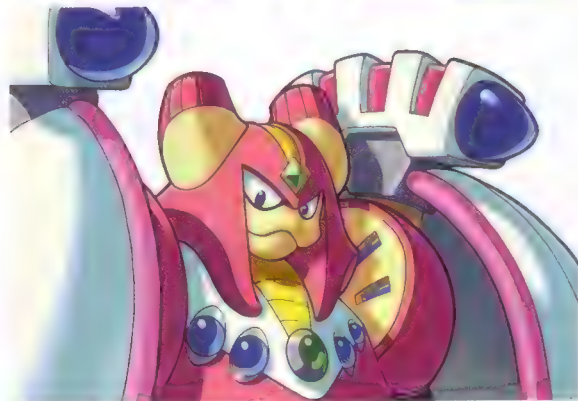
「バスター部分は弓っぽい形で、開くとブレードの“つば”に変わるイメージです。あと普通、クリスタルというかコアのようなパーツは、“大事なもの”として真ん中へんに置くんですけど、ここでは末端に持ってきて、キレイさを出してみました」（末次）

シャドーアーマー

「鎖かたびら風の胸元など、わかりやすく『忍者です!!』と（笑）。切り込みの入り方などは、ステルス戦闘機をイメージしてみました」（末次）

ナイトメア
「ナイトメアのデザインコンセプトは、DNAそのものですね。これ、ドットにするのは大変だったでしょうねぇ。グラフィッカーの方、ゴメンナサイ（笑）」（末次）

レプリロイドたち
「助けを求めるレプリロイドたちの中に、ひそかに『サイバーミッション』に登場したミディの色違いがいますね（笑）。ちょっとしたお遊びであります」（末次）

「ゲームのお仕事って、特にファンレターとか来るわけでもないので、ちょっと切ない気持ちになることもあるんですけど（笑）。ただ、以前海外に行ったとき、向こうのゲーム雑誌にＸの投稿イラストが載っていて。「地球の裏側の子供が、僕の絵を真似て描いてくれている！」ということに、しみじみうれしくなりましたね」（末次）

ロックマン X7
PS2 2003/07/17

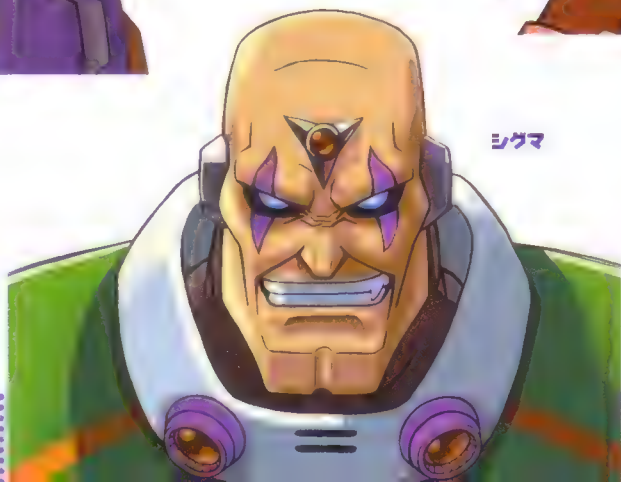
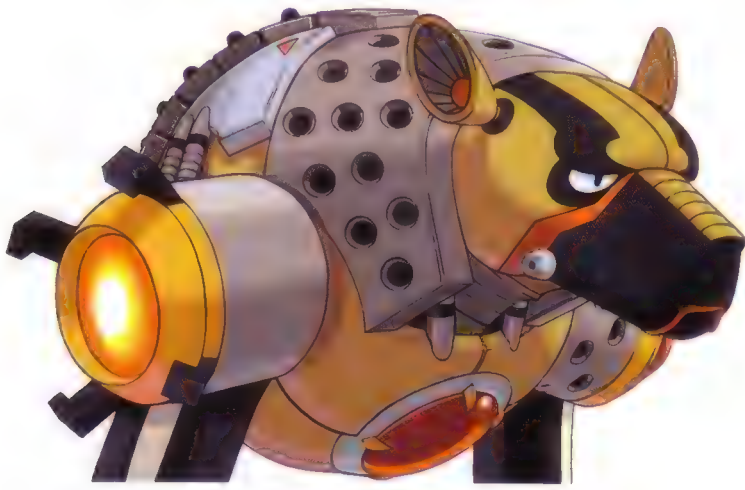
平和的解決の道を求め、一線を退いたエックス。彼が抜けて弱体化したイレギュラーハンターに代わり、非合法にイレギュラーを倒す自警集団「レッドアラート」が活動を始める。そんなある日、事件現場に急行したゼロは、イレギュラーハンターになるためレッドアラートを脱走してきたという、アクセルと出会うのだった。

エックス

ゼロ

「「X7」は、アクセルのデザインで相談に乗ったくらいやね。「新キャラ出すなら、シルエットだけ気をつけてね」と。ロボットって、シルエットにするとどれも似通って見えてしまいがちなんです。自分もエックスとゼロをデザインするとき、シルエットの差別化をすごい意識したんで。だからアクセルも、頭に突起をつけたり、ハンドガンを持たせたりね」（稲船）

「アクセルは、もともと善玉ではないという設定があったので、顔に傷があったり、黒を基調にしたダークなイメージでデザインしました。ただ、生まれ自体はエックスやゼロより後になるので、髪型や顔つきといった部分で、若さや幼さを表現しています」（吉川）

「レッドは死神をイメージしてデザインしました。鋭利な鎌や、目のクマで悪魔的な印象を出して。各部の白いラインは骨のイメージですね。それと定番ですけど、お腹の部分が顔になっていて、尖った両肩が角に見えるようになっています」（吉川）

VANISHING GANGARUN
バニシング・ガンガルン

FLAME HYENARD
フレイム・ハイエナード

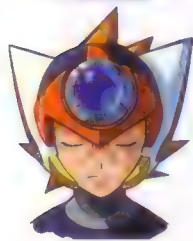
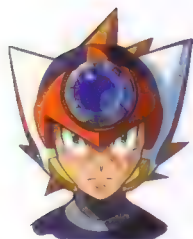
「当初『X7』では、『ポリゴンに適したボスデザイン』というのが必要になると考えていたんです。でも実際には、なかなかうまくいかなくて。それでどちらかというと、本来のXシリーズ、特に『X1』のコンセプトに忠実なイメージを出したいと、個人的には思っていました」（吉川）

TORNADO DEBONION
トルネード・デボニオン

HELLRIDE INOBUSKI
ヘルライド・イノブスキー

SPLASH UOFLY
スプラッシュ・ウオフライ
SNIPE ARIQUICK
スナイプ・アリクイック
「僕はストンコングのデザインを担当したんですが、『X1』や80年代のロボットアニメとかが持っていた、子供に喜んでもらえるような洗練されたデザインを意識しました。できれば自分としては、このストンコングをきっかけとして、他のスタッフにもイメージを広げてもらえればなと思ったのですが……。『X7』に参加したのが途中からだったので、それはちょっと間に合わなかったですね」（吉川）
SOLDIER STONEKONG
ソルジャー・ストンコング
WIND KARASTING
ウィンド・カラスティング

「僕は『X7』には途中から参加しました。主に主要キャラのデザインと、モデリングの監修です。すでにプロジェクトは走っていたので、今までのイメージを継承するということで、『X6』までを担当した末次さんのデザインを再現する方向性で進めました」（吉川）

グライドアーマー

「僕自身 X シリーズが大好きなんで、「X7」はいろいろ思うところのあるタイトルでした。僕としては、3D にするなら、できればコンセプトを一回見直してほしかった。「X1」が生まれたときに考えられたことを、もう一度考えてほしかった。ただ、すでにそういうことを置き去りにしたまま、3D に進んでしまっていた部分があって」（吉川）

「個人的には、「X7」のような 3D はやるべきじゃなかったと思う。3D というのは絵的な表現であって、ゲーム性まで 3D に "しなきゃいけない" ってことはない。「X7」で、スタッフもそのことに気づいたんだろうね。だから次の「X8」では、グラフィックは 3D だけど、ゲーム性はロックマン本来の 2D に戻っている」（稲船）

ロックマン X8
PS2/PC 2005/03/10

地球の荒廃は止まらず、人類は生存の途を宇宙へと求めた。衛星「ムーン」への移住は、軌道エレベーター「ヤコブ」の完成により本格始動。DNAを元に誰にでも変身できる「新世代型レプリロイド」の多くが、基地建設のためムーンへ送られた。だが、彼らはその性能と引き換えに、シグマのDNAをコピーしていた。そして勃発する反乱——。事態究明のため、エックスは仲間とともに宇宙へ向かう。

「『X7』でお手伝いした流れで、『X8』はメインで担当することになりました。絵柄的には、あまり僕の色は出したくなかったんですが、いろいろ新しいコンセプトを表現しようとしていく中で、腕や足が細くなったり、従来とは異なるデザインになっています」（吉川）

「『X8』のキャラクターやメカは、『もし、これがおもちゃになったとしたら？』というのをコンセプトにリデザインしています。例えば、ブリスターに入ったフィギュアとして発売されたとして、手に取ったときのまとまり感だったり、動かしたときの気持ちよさだったり。頭の中で『ここはリボルテックかな？ 二段関節かな？』とか、ジョイントの構造も想像しながら。そんな感覚が、『ポリゴンでの表現しやすさ』にスライドできそうだと思ったんです」（吉川）

「『X8』のボスは、8体すべて僕がデザインしました。もしかしたら、これはXシリーズ初かもしれませんね。もともと『X8』の話が来たときに、「ちょっと勝手なことをするかもしれないけど、僕なりの考え方を出してもいいですか」って聞いたんです。それでOKが出たので、じゃあちょっと暴れてやろうか！と（笑）」（吉川）

「ボスのデザイン自体はシンプルに、僕が大好きな「X1」のイメージを踏襲しています。ポリゴンとフィギュアの感覚を忘れずに、稲船さんや加治さんに教えてもらったことも全部盛り込んで、必死にデザインしました。結果的に満足の行く仕事ができたので、「X8」のボスは全部気に入ってます！」（吉川）

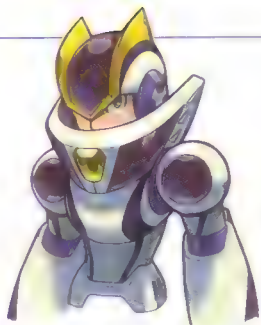
ルミネ

「従来の人型キャラクターと差別化するため、ヘルメットをなくしました。新世代レプリロイドということで、より人間に近いイメージを持たせようと。最終形態は天使のイメージです」（吉川）

シグマ

「『X1』のシグマが持っていたプレーンな迫力を踏襲しています。ただ、一ヵ所こだわりがあってですね。従来のシグマは描く人によってアゴの形が違ってたんですよ。それが気に入らなかったので、「これがシグマのアゴ決定版だ！」というのを、僕が決めさせていただきました（笑）。最終形態は悪魔のイメージで、ルミネの天使と対になっています」（吉川）

VAVA V

「ミリタリーマニア的な狂気を前面に出しました。独自のエンブレムは、どこにも所属していないことのアピールです。『俺一人部隊』みたいなね（笑）」（吉川）

「すごく真剣に、パワフルに、正面から立ち向かう実直なエックス。まじめそうに、きれいに剣撃の軌跡を描くゼロ。そして、メチャクチャに撃ちまくっているアクセル。３人のヒーローの個性を、なるべくストレートに伝えようと思って描きました」（吉川）

「X シリーズって、「男の物語」というイメージがあったと思うんですよ。でも女性キャラというのは、やはりいれば喜んでもらえるものですし。商品としては、みんなに好きになってもらえる、喜んでもらえる要素がいっぱい欲しかったんです」（吉川）

「パレットはボヤッとしたキャラなのでパステルカラー、レイヤーは神秘的な印象を与える色ということで紫に。エイリアに関しては、それまで男の世界ということで色気を抑えてた部分もあると思うんですけど、『X8』では髪型とかも、とにかくかわいくしました」（吉川）

タイトル画面イラスト

「『X8』も、僕はそんなに関わってないね。基本的に中途半端な関わり方はしたくないんで。もし口を出すなら、全部に関わりたいし。だから『X8』のデザインにしても、足を細くしたり、今風にしてもいいですか、ってスタッフに聞かれたんで、もう『自由にやってください』と。自分たちがそれでいいと思うんであれば、思い切りやってください、とだけ言いました」（稲船）

メインイラスト背景

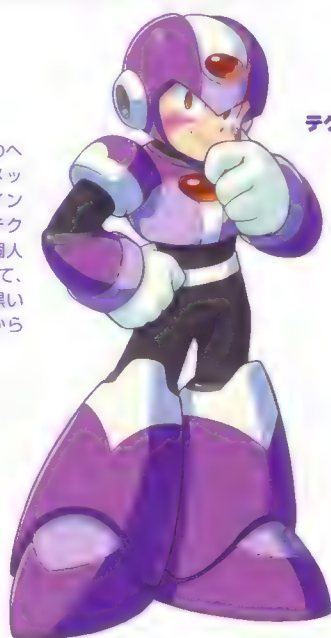
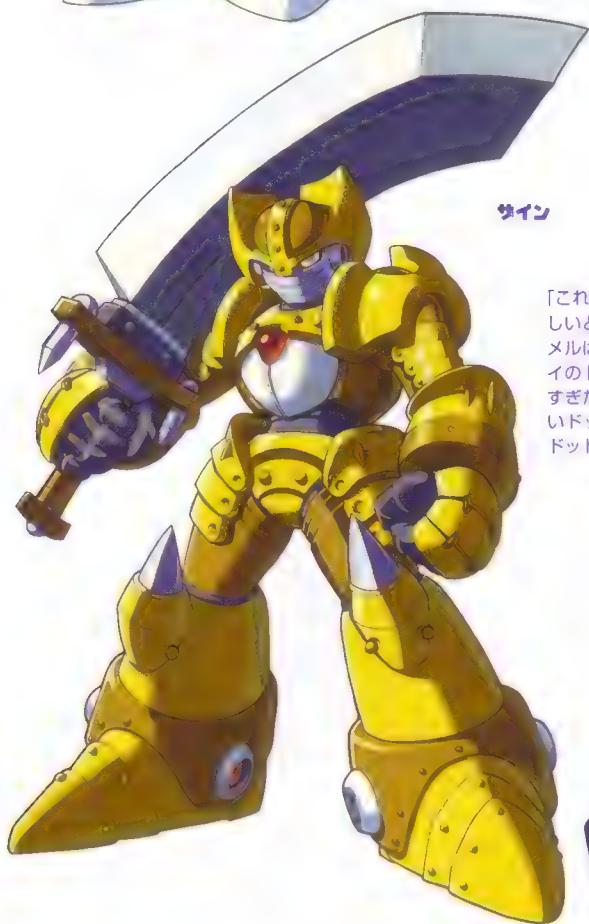
「できるだけストーリーを一枚の絵にぶち込みたい、というのが僕がメインイラストを描くときのテーマです。背景にいるのはシグマなんですが、完成版（178ページ）ではその上にルミネのシルエットが重なって、もっと悪いやつがいる、ということを暗示しています」（吉川）

雑誌表紙用イラスト

「メインイラストは、前にいるエックスもセルっぽく塗るのではなく、ペインターを使って。絵全体で統一感、高級感のようなものを出せないかな、という試みでした。ただやっぱり、もうちょっとパリッとした色使いの方が、作品に合ってたかもしれませんね」（末次）

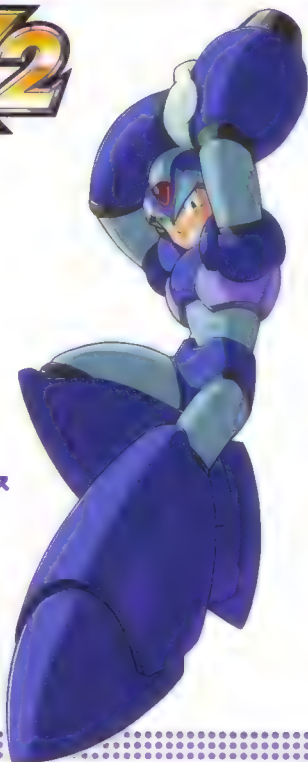
ロックマンX サイバーミッション
GB 2000/10/20

何者かにハッキングされた、イレギュラーハンター本部「ハンターベース」のマザーコンピューター。一瞬のうちにデータが書き換えられ、偽りのデータによって世界は混乱に陥っていった。過去のデータをよみがえらせた見えない敵に、司令部からの出撃命令を受けたエックスが立ち向かう。

「ミディとテクノは双子なので、ミディのヘルメットを横に回すと、テクノのヘルメットになるという仕掛けです。各部のラインも、ミディはいい子なので丸っこく、テクノは性格がキツイので鋭角的に。あと個人的な解釈ですが、X シリーズの伝統として、悪いやつは生身の部分が黒い！ ゼロが黒いのも、彼が『ワイ　ナン　ズ』だからでしょう !?」（末次）

「これは単純に、企画から鎧っぽいキャラが欲しいと言われたので。ザインは重装甲、ギーメルはちょっと軽装な感じです。ゲームボーイのドット数を考えると、ちょっと複雑にしすぎたかな、とも思うのですが……あの小さいドットで、ちゃんと動いてるのがスゴイ!! ドット職人の“匠の技”に感動です」（末次）

「ゲームボーイソフト
ージって小さいので、
かいメインイラストよ
ャラクターのアップが
ある方が映えるかなと
クスもゼロも使えるよ
スも出るよ』という本
を表現しつつ、ですね」

ロックマン X2 ソウルイレイザー
GBC 2001/07/19

レプリロイドのプログラムが突如、消えてなくなる……。魂を抜かれたかのように、二度と動かない鉄クズに変わってしまうこの現象は、「イレイズ」と呼ばれ恐れられた。そしてついに、大量のレプリロイドがイレイズされる事件が発生。真相を調査するため、エックスとゼロに出撃命令が下る。

アイリス

「またアイリスが描けてうれしかったです！ただ、『X4』で死んでしまっているので、それよりも過去の話であることを示すために、いろいろデザインを変えています。見習いだったころは、まだベレー帽かぶってないだろう、とか。制服もセーラー服っぽくして、若い女学生のような雰囲気を出しています。あと、胸も『X4』に比べると、やや成長途上だったり（笑）」（末次）

ベルカナ

「本作オリジナルの敵キャラクターですが、ベルカナは魔女で、ガレスは騎士。『中世』というモチーフが、『サイバーミッション』のザイン＆ギーメルと共通していますね」（末次）

ガレス

「ガレスは『ライオンと騎士』ということで発注が来たんですが、ライオンの方は本編に出てきません。設定としていつもは連れてるんだけど、ゲームには出てこないと思ってください（笑）」（末次）

「『ロックマンXでRPG作れ』って言われたんやけど、Xはアクションゲームだからこそって思ってたし、『やらん』と。だから、これは俺はやらんで、お任せです」（稲船）

「ある日の企画マンとのやり取りで、『パッケージ、どんな絵にしましょう?』『RPGっぽいのにして』……さっぱりわかりません!! ……で、何とかひねり出した絵を見せたら『おお～、RPGっぽい!』……ホントかよっ!?」（日暮）

ロックマンX コマンドミッション
PS2/GC 2004/07/29

レプリロイド工学に革新をもたらした未知の鉱物「フォースメタル」。そのフォースメタルを採掘する施設として、人工島「ギガンティス」が建造された。島の運営が順調に進む中、突如「リベリオン」を名乗る者たちが反乱を起こす。政府は首謀者の「イプシロン」をイレギュラーと断定し、イレギュラーハンターチームを派遣した。

「『X1』のオープニングから、『無限の可能性とともに無限の危険性をもはらんだ"未知数"のエックス』と、それを名前の通り『"無"に帰すゼロ』の二人の、単なる正義のヒーローではない、ある種ダークヒーロー的イメージを強く押し出して描きました。結果は賛否両論で、「『自己表現』と『ユーザーの求めるもの』を両立させるのがプロ」という基本を再確認させてくれたタイトルです」（日暮）

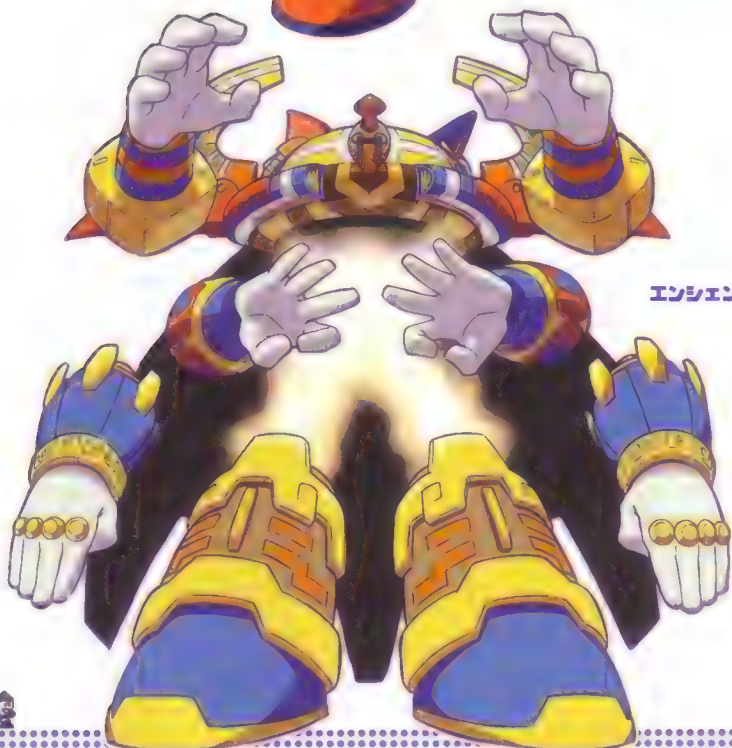
エックス

ゼロ

アクセル

「「X7」をプレイして感じていた、アクセルの「子供っぽさ」をうまく出せた気がして、気に入ってます。余談ですがゲーム中、マリノの名前のイントネーションが思っていたのと違って驚きました。皆さんはどうなんでしょう？」（日暮）

「いただいたデザイン画で、ナナが一番かわいく描かれていたので「デザイナーのこだわりなのかなあ」と思い、イラストの方もそうしたつもりですが、どうでしょうか？」（日暮）

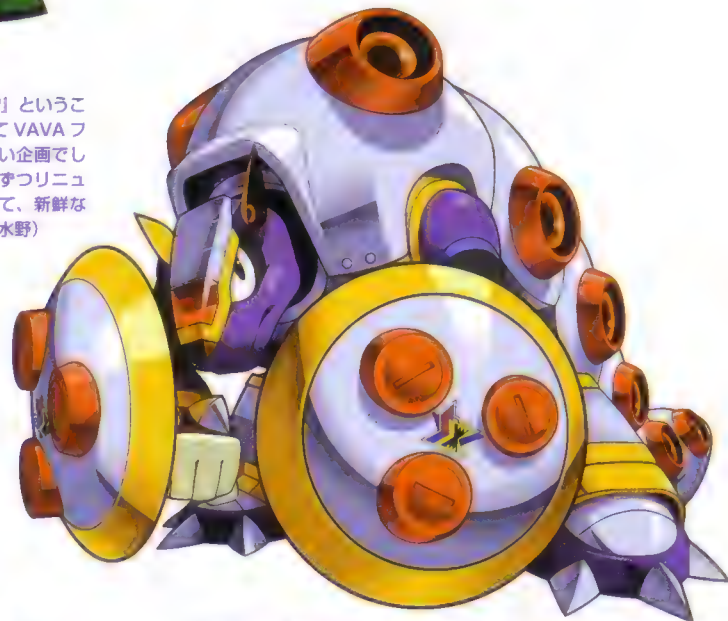
「個人的にRPGは苦手なジャンルで、途中でやめてしまうことが多いのですが、このゲームの戦闘システムはテンポがよくて、最後まで遊べました。さすが、『X1』の企画マンだ！と感動しましたね」（日暮）

「エンシェンタスの指、本当は４本だったんですが、倫理問題で『指５本に直して！』と電話が。手、いくつあると思ってるんじゃ～！」（日暮）

ROCKMAN X COMMAND MISSION
スカーフェイス
イプシロン
ボロック
フェラム
シャドウ
ゴッドリディスス

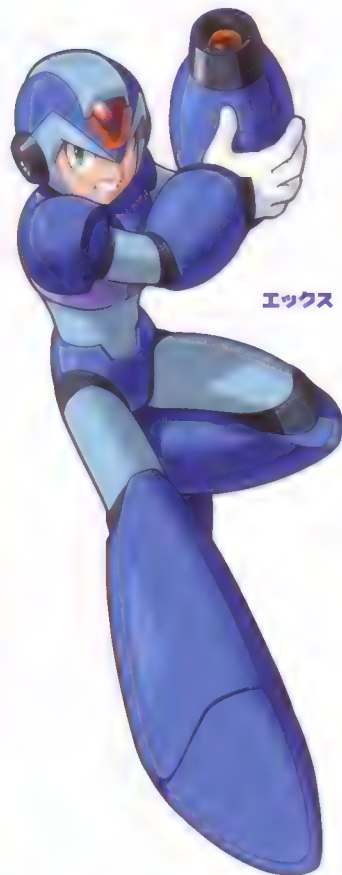
「若いスタッフもおもちゃが大好きで、机にもフィギュアが並んだりしてて。だから彼らがデザインしたら、聞いてみるんですよ。『おまえ、それがおもちゃになったら欲しい?』って。もし面白くないデザインしてたら、『いや、ちょっと……いらないですね』とか答えるでしょ。『じゃあ、欲しくなるようにして』と（笑）」（吉川）

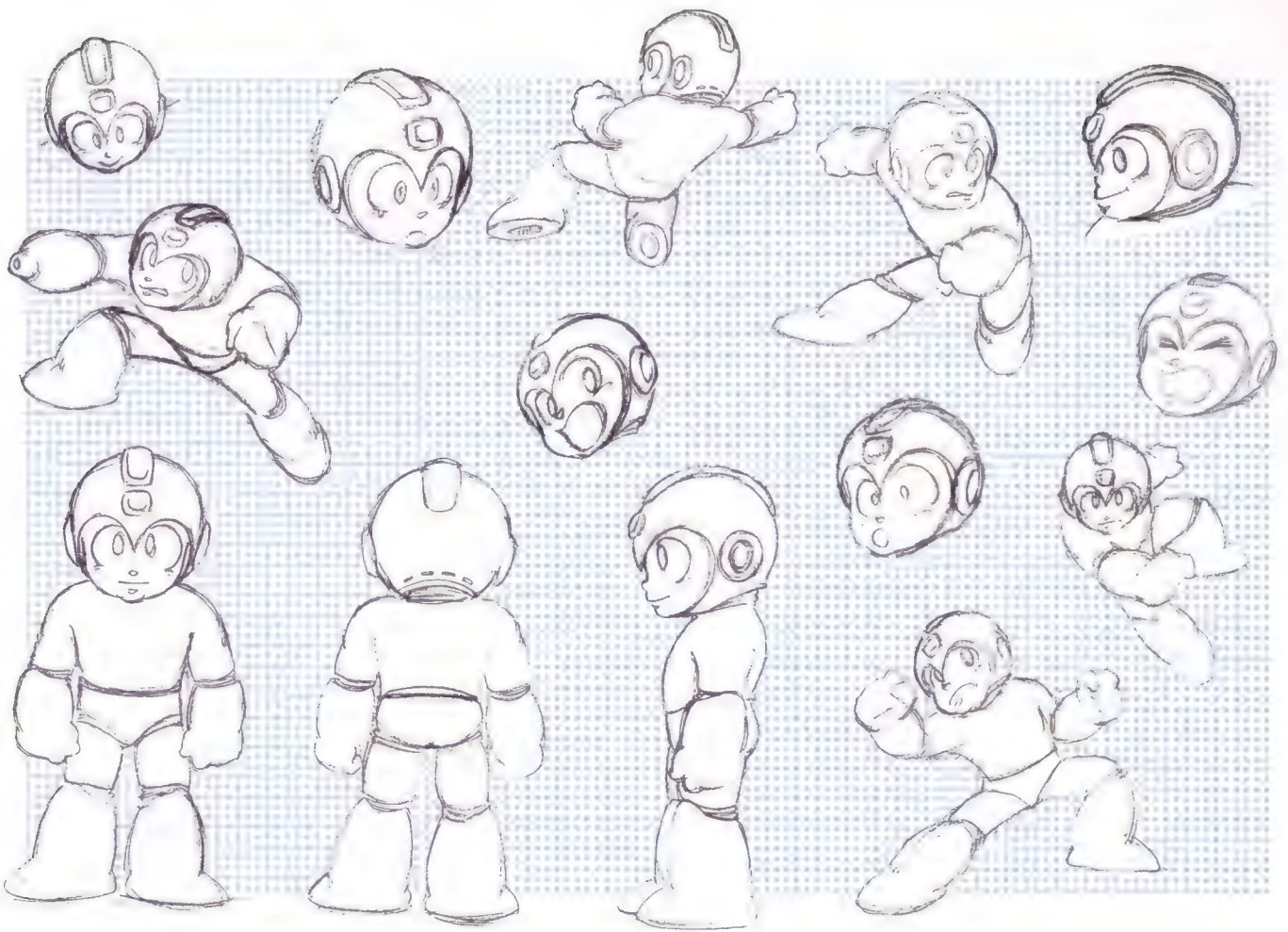
「個人的にも、オリジナルの『X1』が大好きだったので、参加できてうれしかったですね。シンプルだけど奥深いゲーム性があり、デザインもそれに基づく強調がされている。シリーズ中でも、それが一番わかりやすいのが『X1』だったと思うので」（吉川）

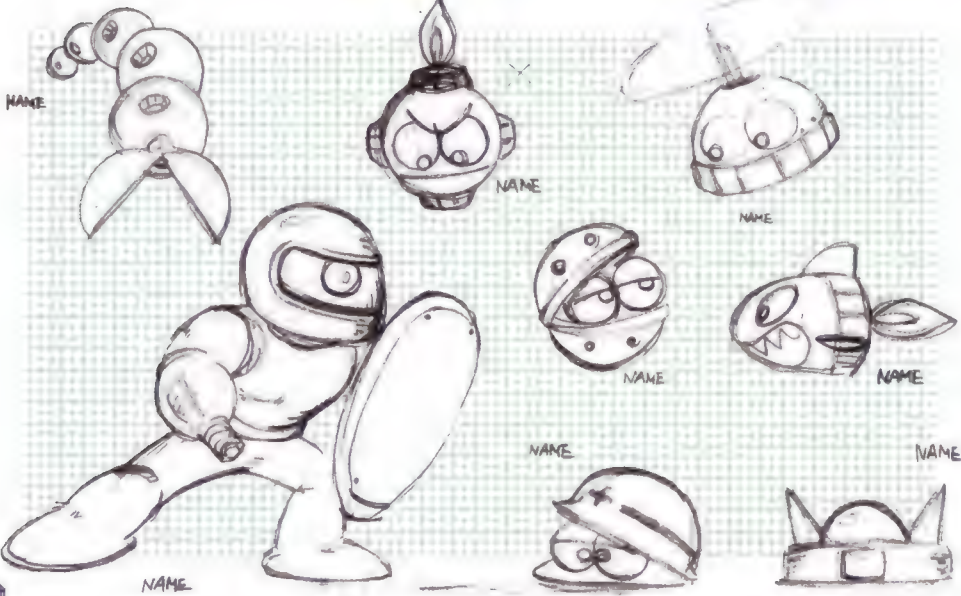
「コンセプトを用意した後、実際のデザイン作業は若いスタッフに任せました。ボスに関しても、今回『変わった』ということが感じられるように、微妙にリファインしてもらって。マンドリラーの腕がドリルになってたり、とかですね」（吉川）

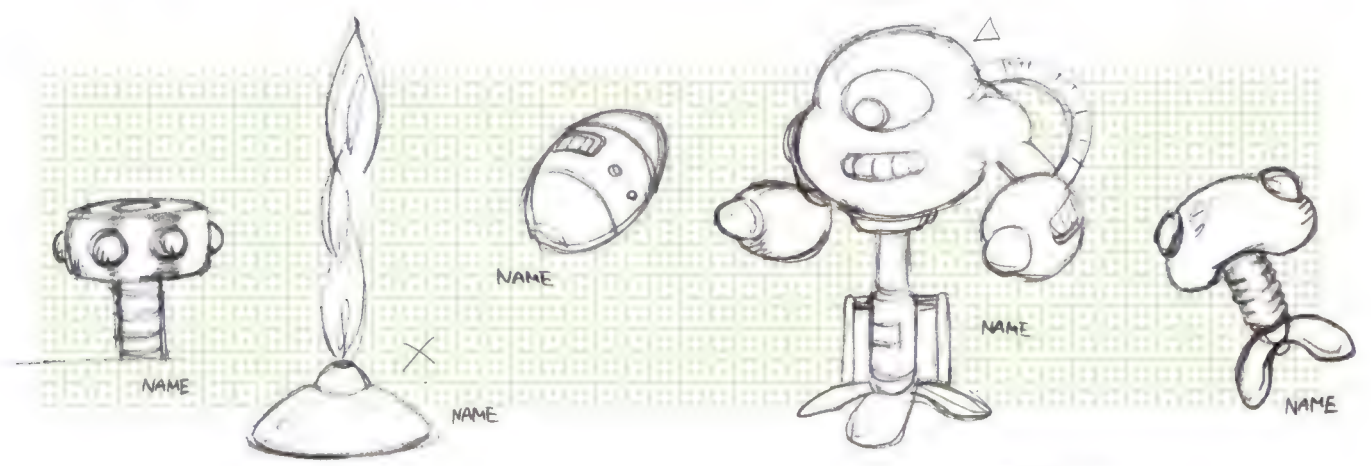
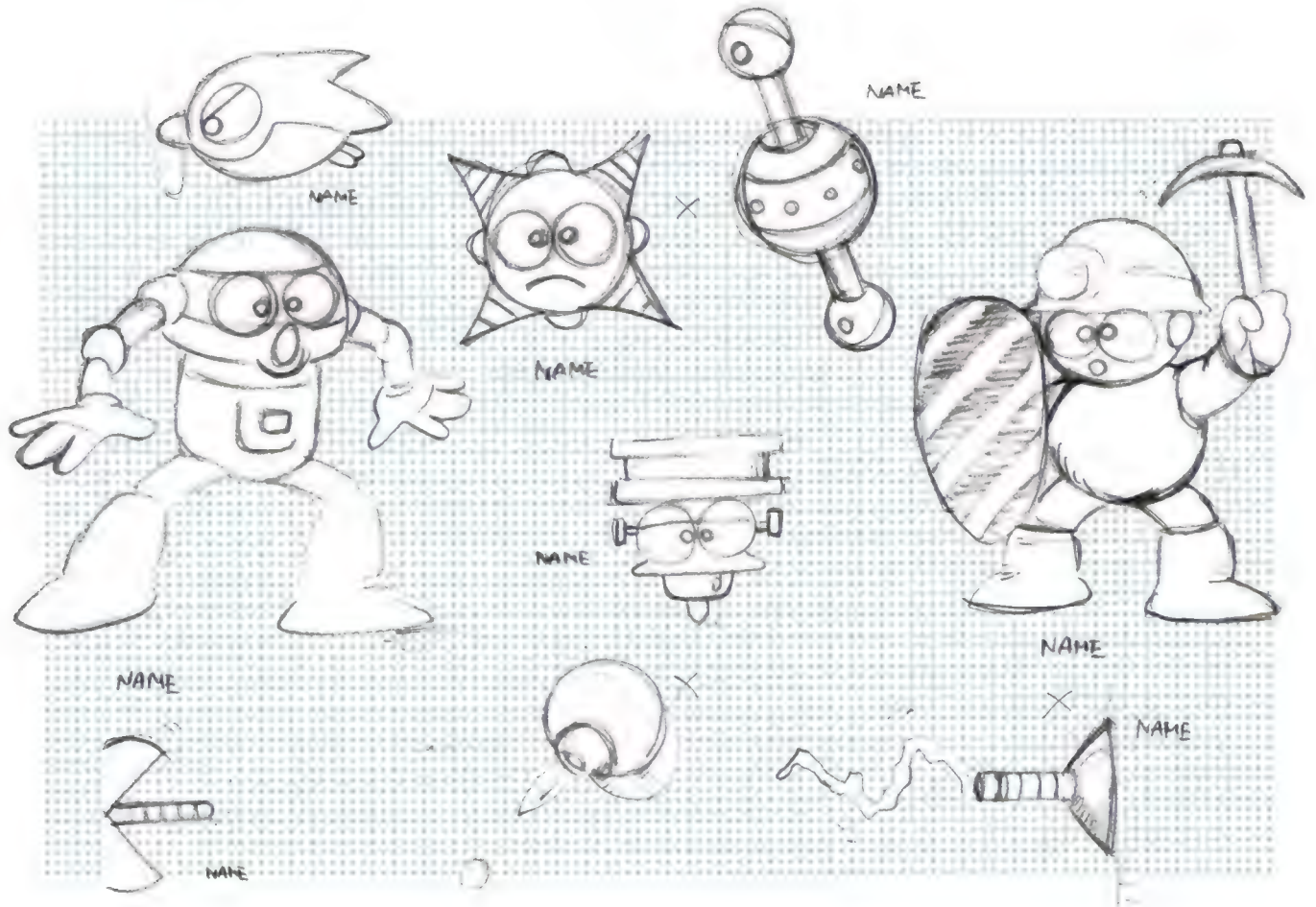
「『まさかのVAVAが参戦!?』ということで、ロックマンX、そしてVAVAファンの僕にとってはうれしい企画でした。ボスのデザインが少しずつリニューアルされていたのもあって、新鮮な気持ちで描いてましたね」（水野）

VAVA

「『戦いを敵側から見たらどうなるのか？』というところと、ファンに対する意外性を出したくて、VAVA モードを入れました。ゼロが使えるとかいっても、当たり前すぎてつまらないでしょ（笑）」（稲船）

「『イレギュラーハンターX』では、初期のデザインコンセプトを担当しました。コンセプトというのは例えば、ともすると大きくなりがちなエックスの手足サイズを、ポリゴンに落とし込むために抑える必要がある。そのギリギリのサイズを模索して、スタッフ間で統一するために、『頭のサイズと足の太さが同じ』といった細かい設定を、僕の方できっちり決めておくわけです。あと、もちろんシグマのアゴも『X8』を踏襲してます（笑）」（吉川）

イレギュラーハンターX
PSP 2005/12/15

イレギュラーハンターの中で最も優れた性能を持つ「シグマ」は、ある日突然、世界中のレプリロイドに命令を下す。「世界中のレプリロイドたちよ! 武器を取れ! 今こそ進化の時だ!!」その声が引き金となり、各地で大規模な反乱が発生。イレギュラーハンター「エックス」はシグマの反乱を阻止すべく、親友ゼロとともに戦場に赴く。

「僕が開発チームに加わったときには、すでに企画マン……僕の師匠ですね、が打ったロックマンの基本パターンのドットがあったんですよ」（稲船）
足りないパターンは稲船氏が追加し、その後のメインビジュアル作業に移っていく。このスケッチは、ロックマンのイメージを固めるために描かれたものと思われる。

開発のドット作業の傍ら、パソコンの横には常にスケッチブックが置かれていた。
「これは、どういうエレキマンで行こうっていうアイデアかな。だんだんと完成形に近づいていった」（稲船）

ファミコンというハードの性能を、常に意識しながらデザインする必要がある。
もっと描き込みたい、もっとディテールを増やしたい、という欲求を抑えつつ、ドットを打ちながらスケッチにデザイン画を連ねていく。

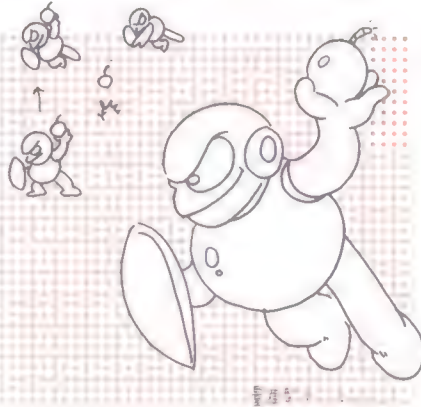
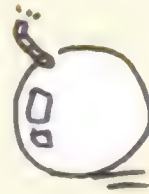
「本当は、デザイン的には制限を取っ払った方が伸び伸びといいものが描けるのかもしれないけど。でも制限があるからこそ、面白みのあるデザインが生まれるところもあるんですよ」（稲船）

ファミコンのキャラクターは、ドット比率や同時発色等、画面上に出せる表示限界が「かなりきっつい」（稲船）ので、その制限に合ったキャラクターデザインを心がけねばならない。

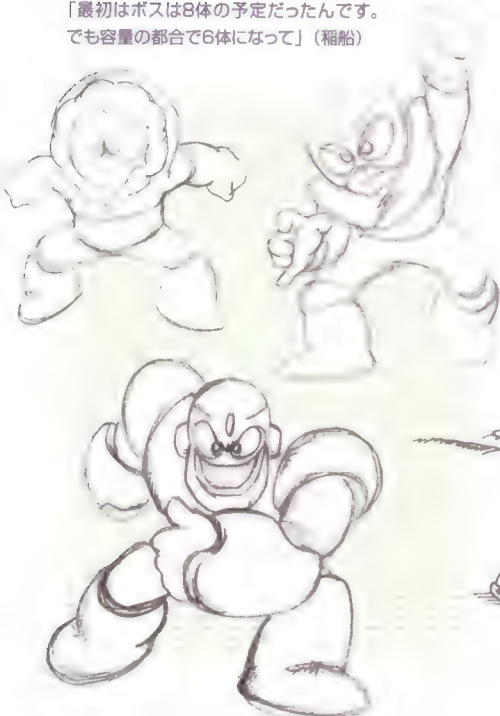
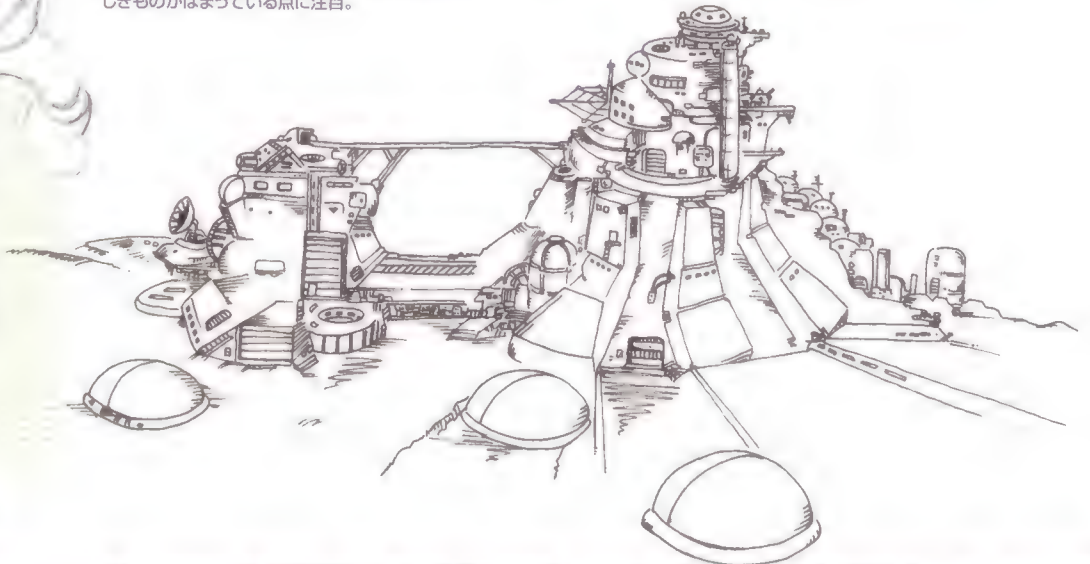
「ロックマン2」に登場したスプリンガー等の原形も見られる。このようにスケッチされたものの、使用されなかったキャラクターは、後作のキャラクターコンセプトに流用される場合もある。

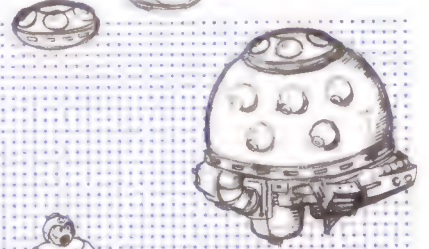
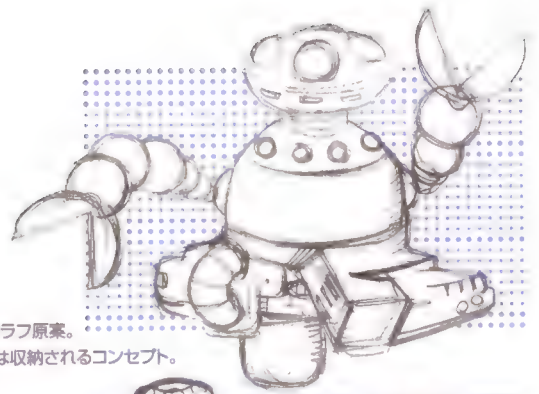
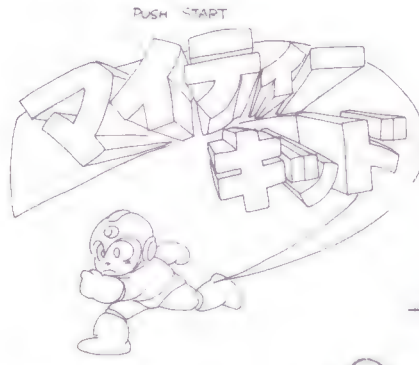
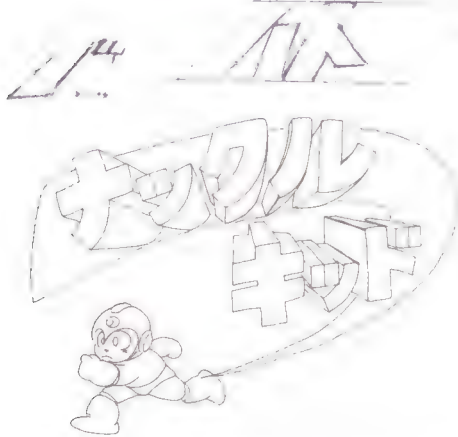
肩アーマーが炎の形状をしたファイヤーマンや、細かいデザインのスナイパージョー。

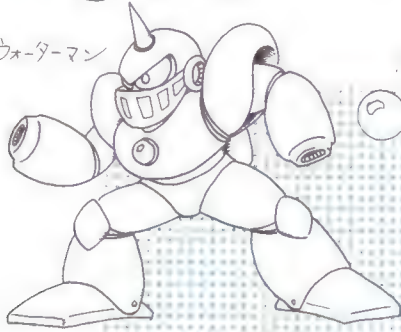
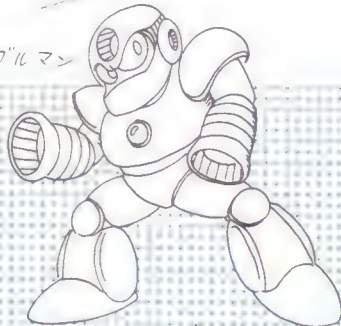
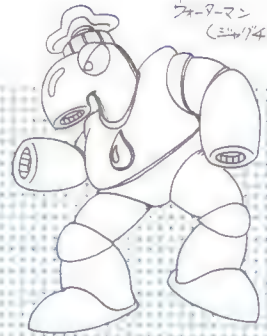
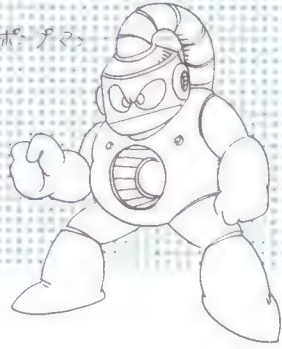
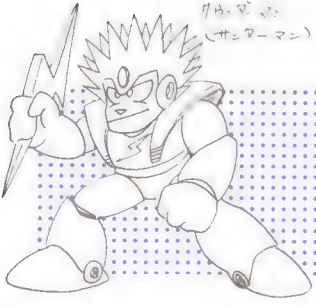
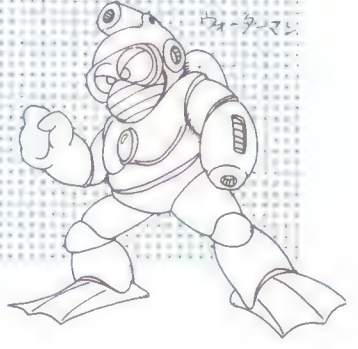
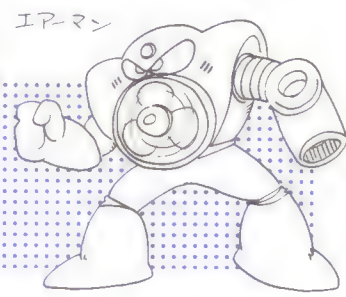
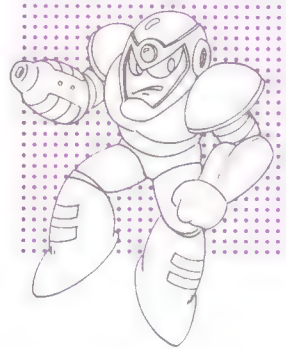
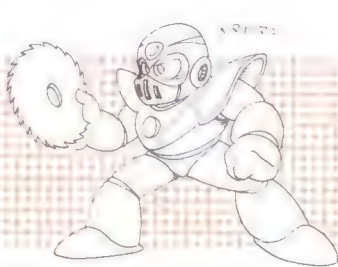
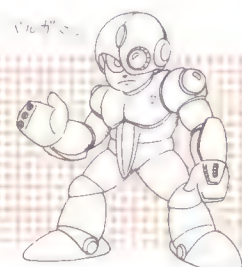
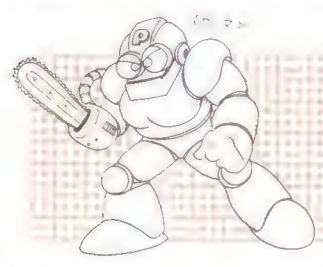
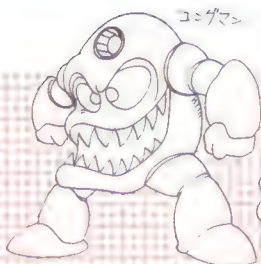
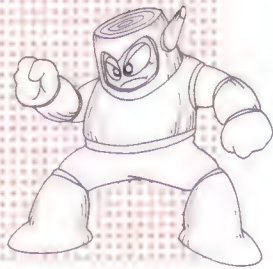
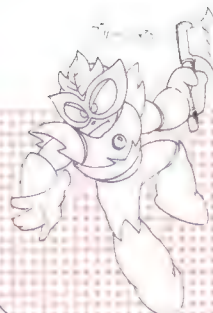
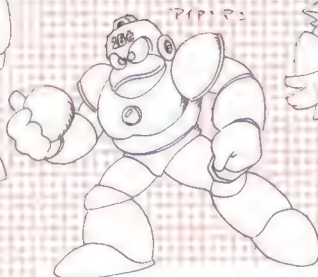
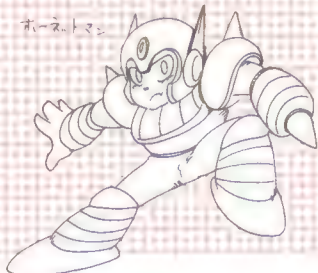
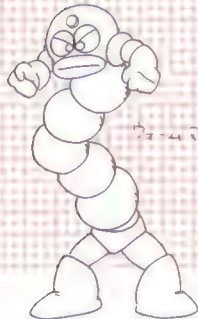
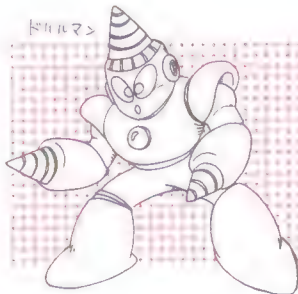
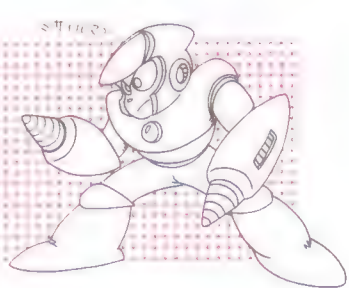
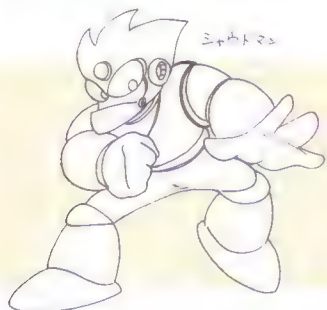
「スケッチブックに描いて、ドットで打てるかを何度も何度も見て。『これ、ちょっと難しいな?』とか、『あ、これ行けるで!』とか。そういう描き方をしてるんですよ」（稲船）

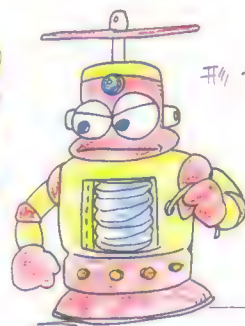
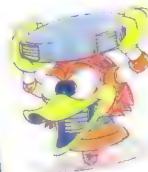
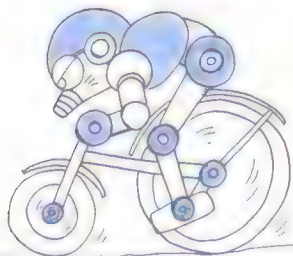
「これは最初期のボンバーマンです。ドットまで起こしたんやけど。タタタターッって走ってきて、爆弾投げて、サッと耳ふさいで（笑）」（稲船）

「なかなかボンバーマンだけはOKが出なくてねぇ」（稲船）
企画側からの駄目出しに苦労しつつ、やっと決まったボンバーマン。

「量産型ボンバーマン？　なんやこれ、覚えてない（笑）。多分、スナイパージョー的なステージザコとして企画してたんやと思います。……多分、そう（笑）」（稲船）

「最初はボスは8体の予定だったんです。でも容量の都合で6体になって」（稲船）

稲船氏はキャラクターデザインをしつつ、背景デザインも行っている。下はワイリー基地のデザインだが、基地の最上部にワイリーUFOらしきものがはまっている点に注目。

最初期に描かれた「二人の博士」。
この後ライトはサンタクロース、ワイリーはアインシュタインをモチーフとして、デザインが煮詰められていく。

ワイリーマシンのラフ原案。
最初期からUFOは収納されるコンセプト。

タイトルデザインも稲船氏の手による。
「ロックマン」に決まるまでに、さまざまな案が出されていた。

「ロックマン」に決まった後も、かなりの量のタイトルデザイン案が出されている。

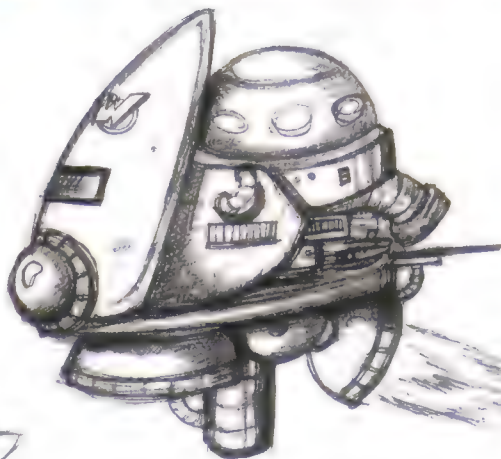
「ボスキャラクター募集をかけてたわけですが、ハガキが来て、選考してからゲームを作っても、発売までに開発が間に合わないんですよ。企画的には、先にステージの枠組みを作り、そのステージのボスはどんなやつなのかを想定しておく必要があります」（稲船）

「応募ハガキの中から、こちらの欲しいモチーフを選んでいくわけですが、ある種ユーザーが考えてくれたお題を元にクリンナップ、リデザインするという作業は、とても楽しかったですね」（稲船）

選考されたハガキの絵から稲船氏がクリンナップしつつ、さらにボスキャラ候補が絞られていく。

選ばれるボスとは別に、先にステージエネミー作業も行われていた。

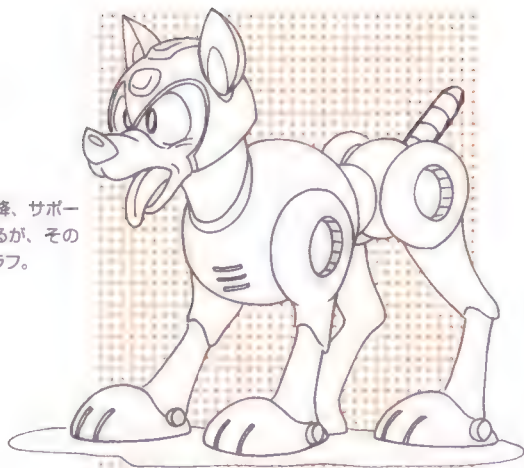
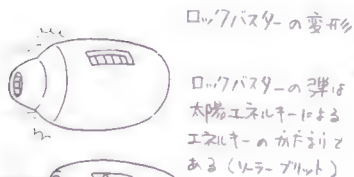
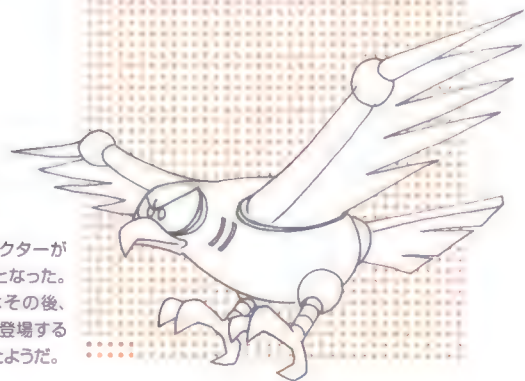
「このキックしてる敵は、エアーマンステージ用のザコやないかな」（稲船）

フライボーイの原形と思われるデザイン画。「形かえる」の一文が添えられている。

これはステージを想定する上で仮定されたボス案だろうか？ 磁力でビスを引き寄せ、プレイヤーを攻撃する案が描かれている。

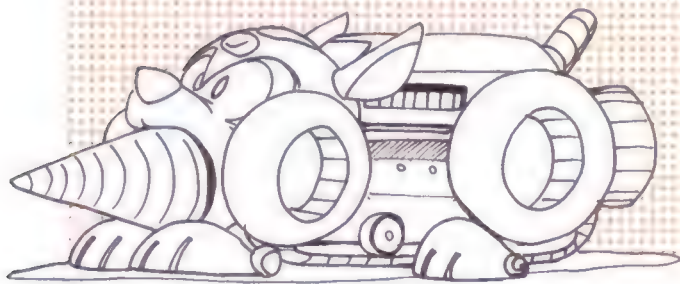
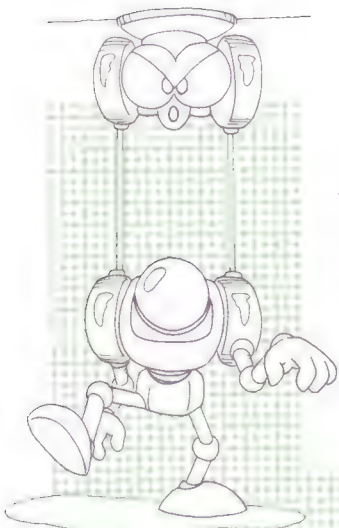
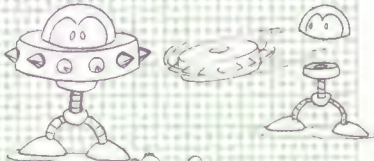
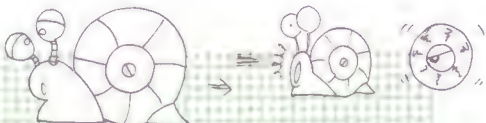
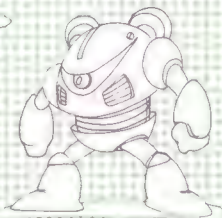
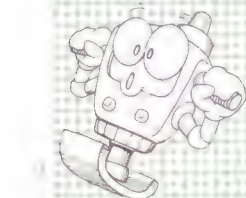
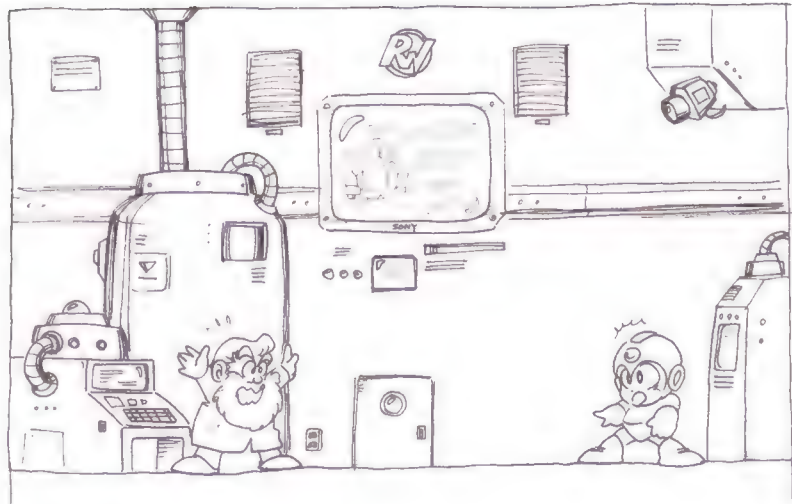
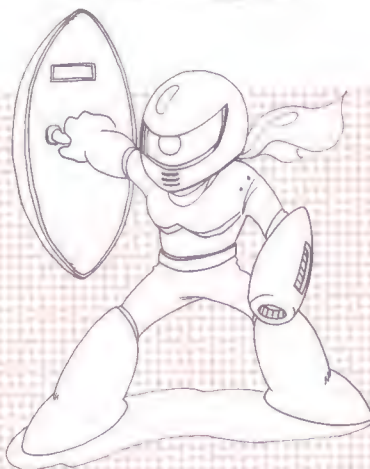
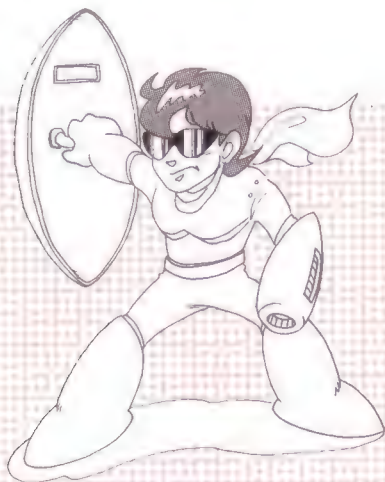
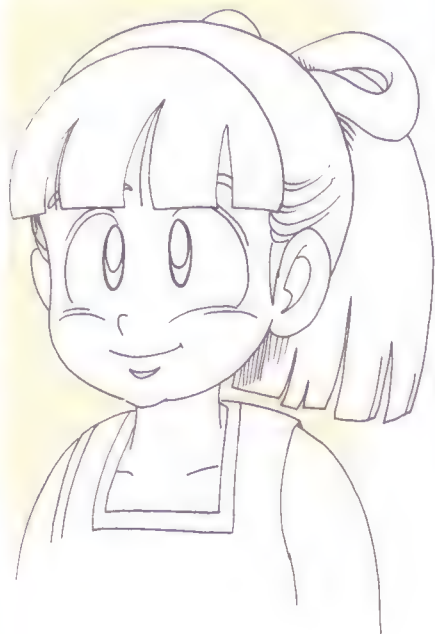
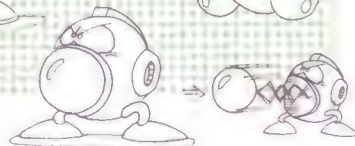
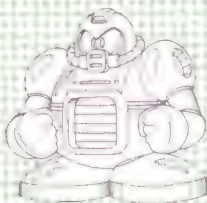
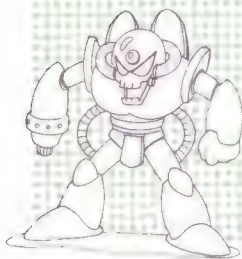
「あまりにも昔すぎて、どうやったか覚えてへん（笑）」（稲船）

ワイリーマシン2号の企画込みのスケッチ。

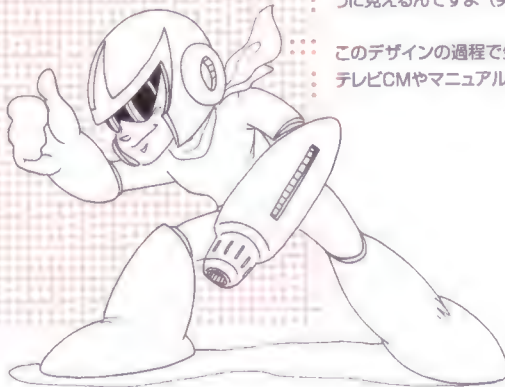
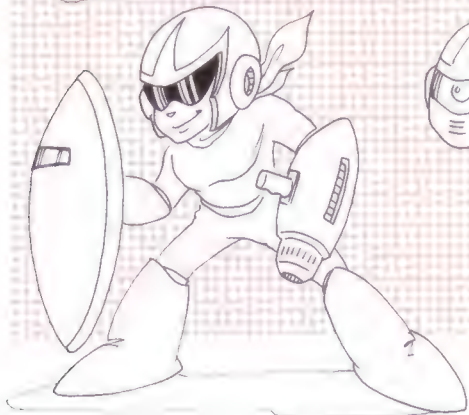
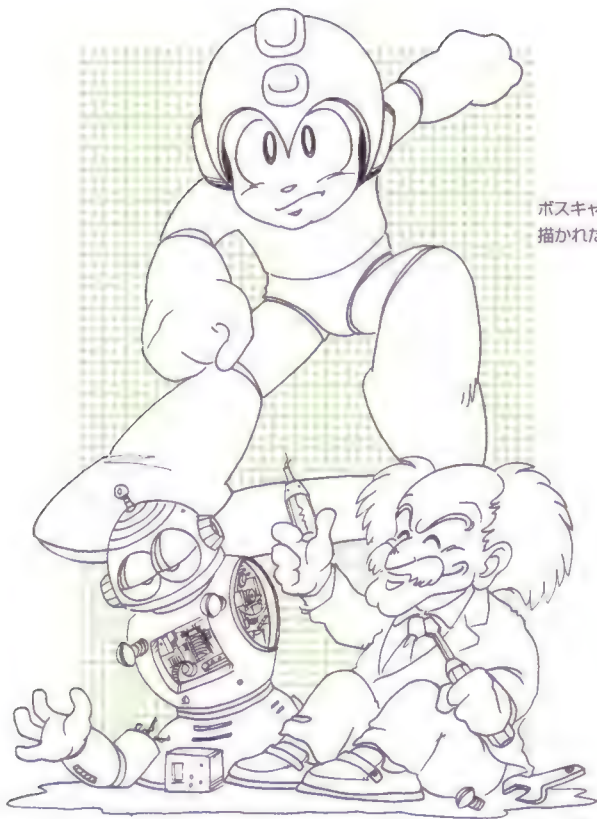
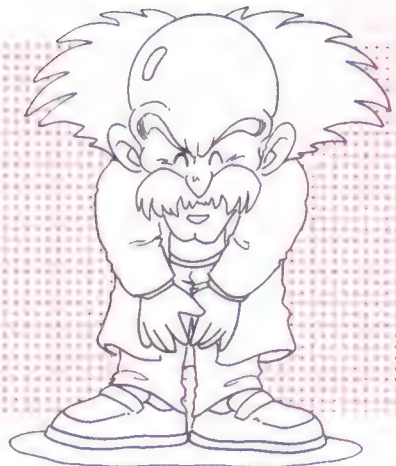
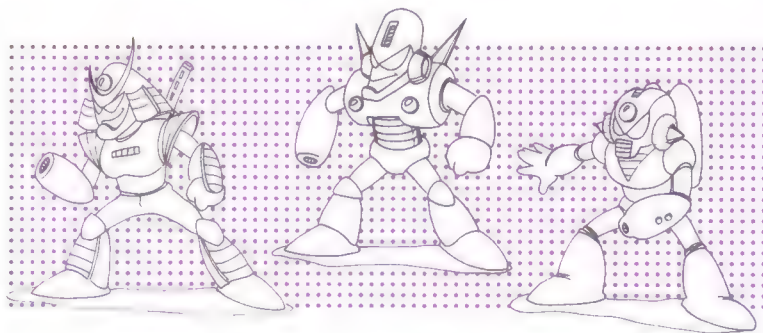
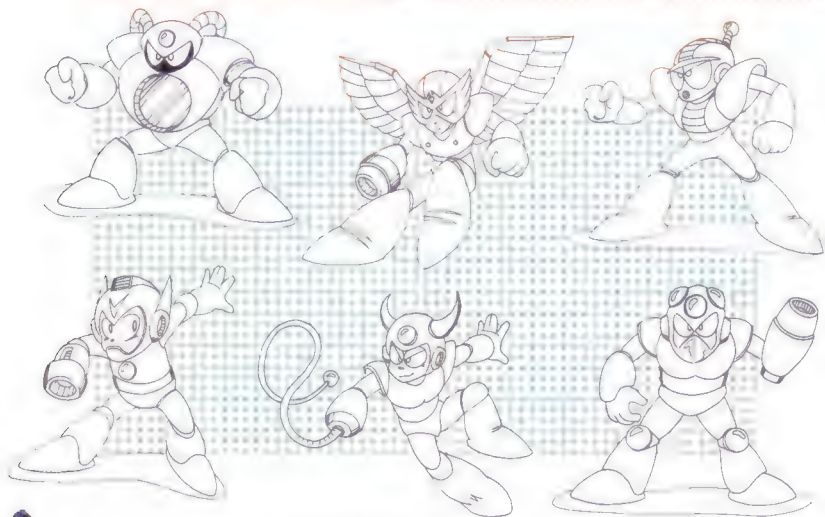
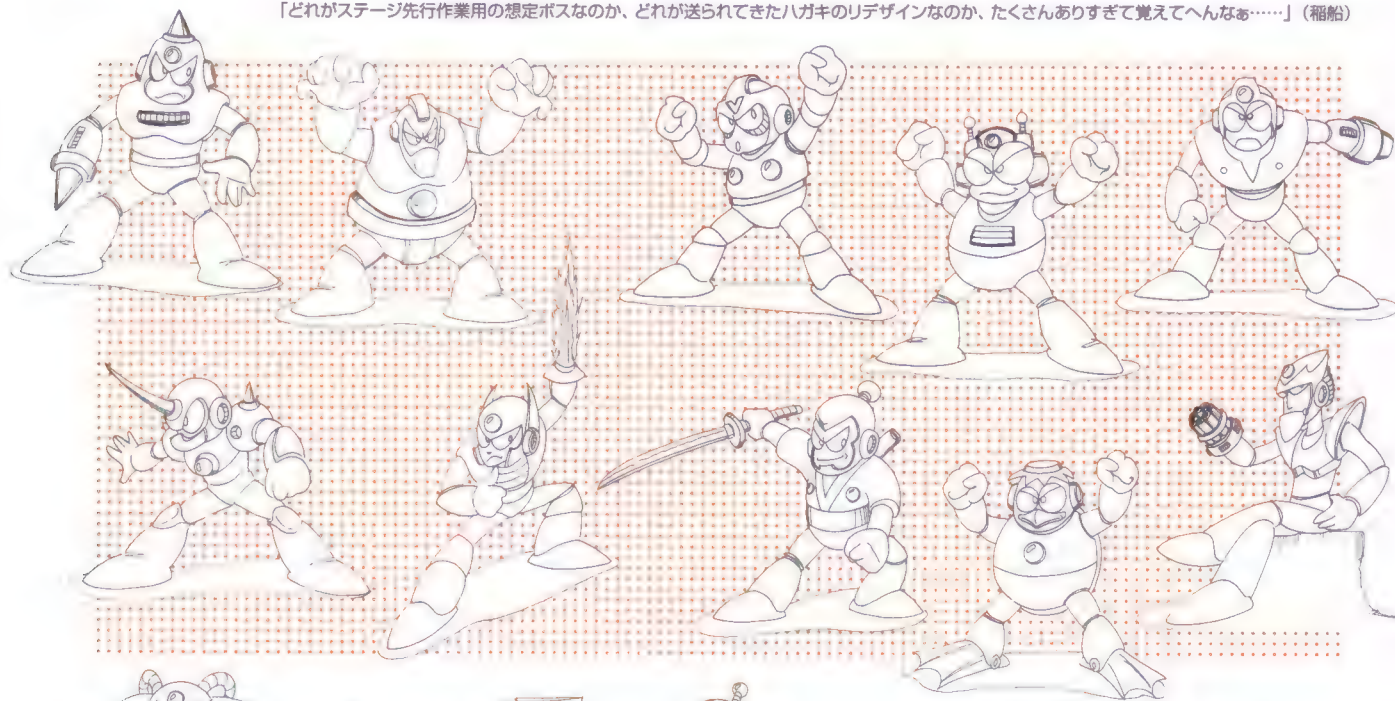
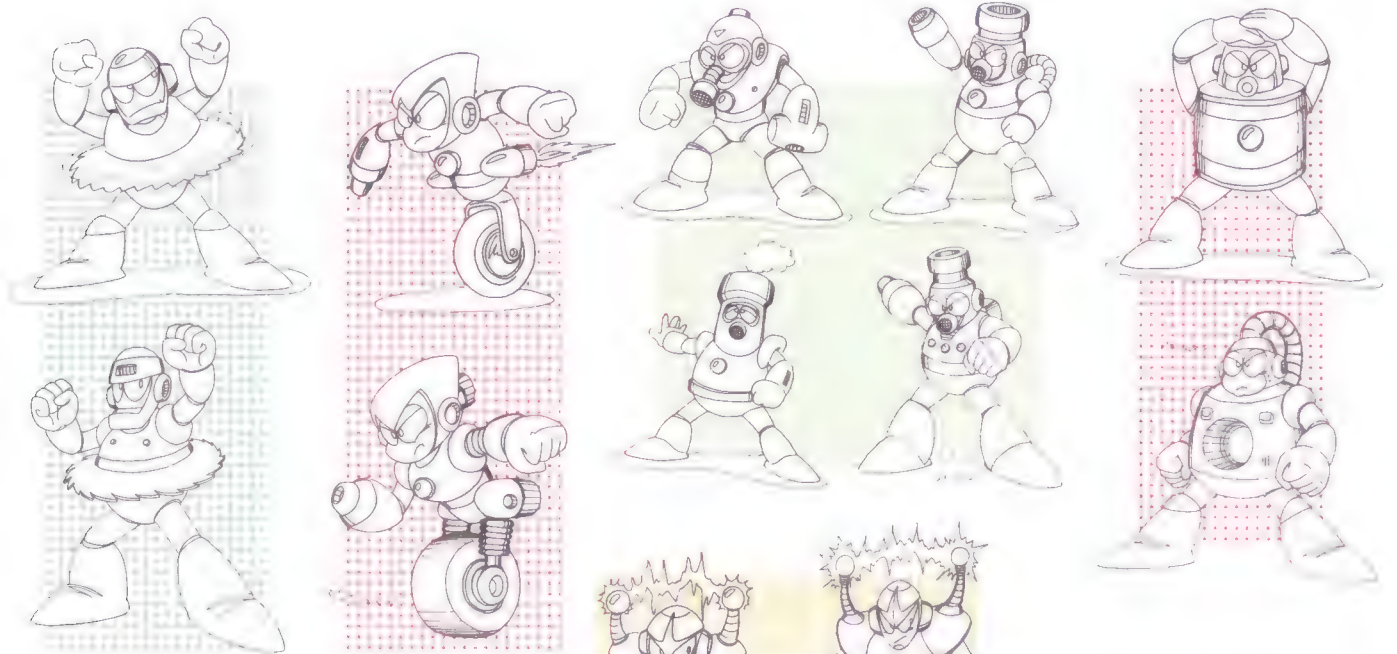
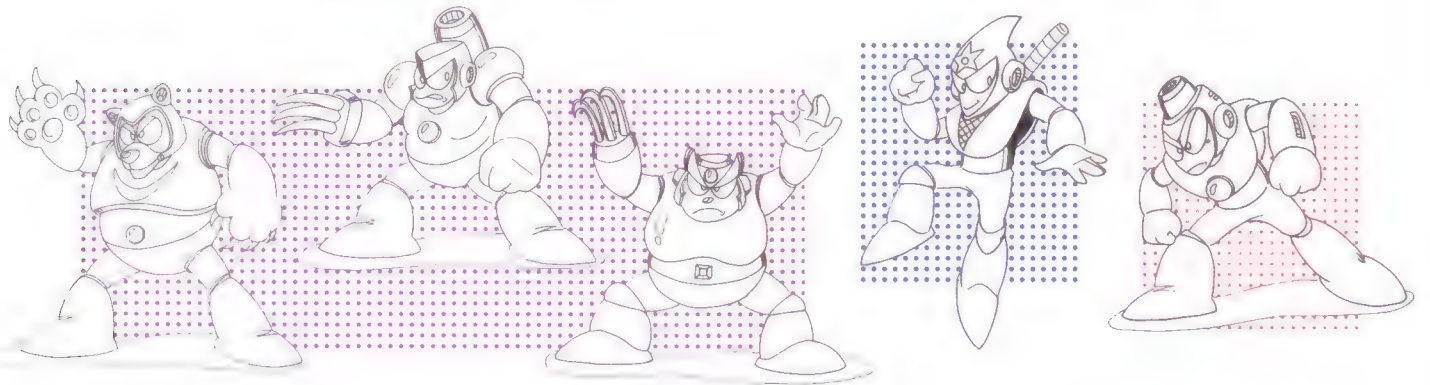
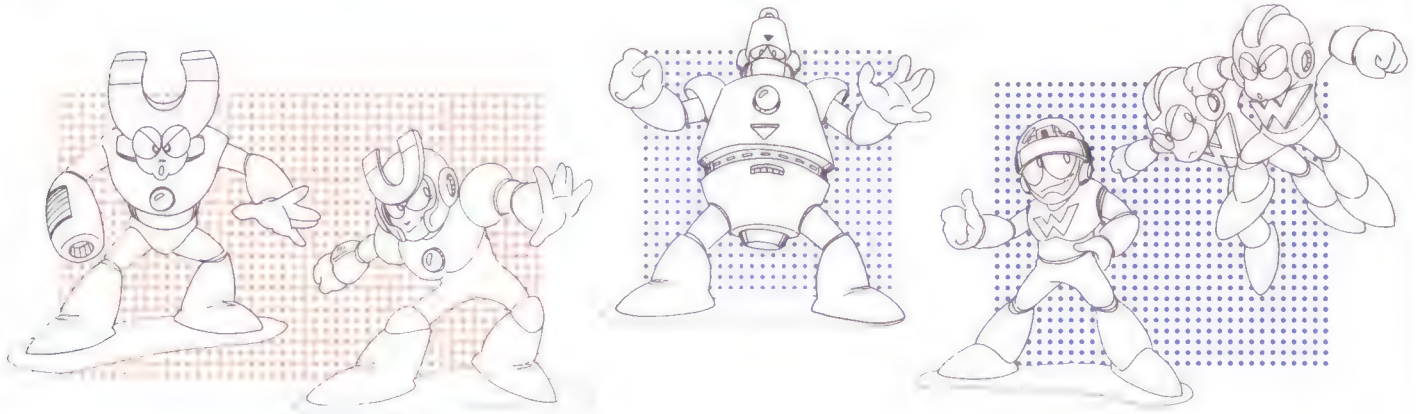
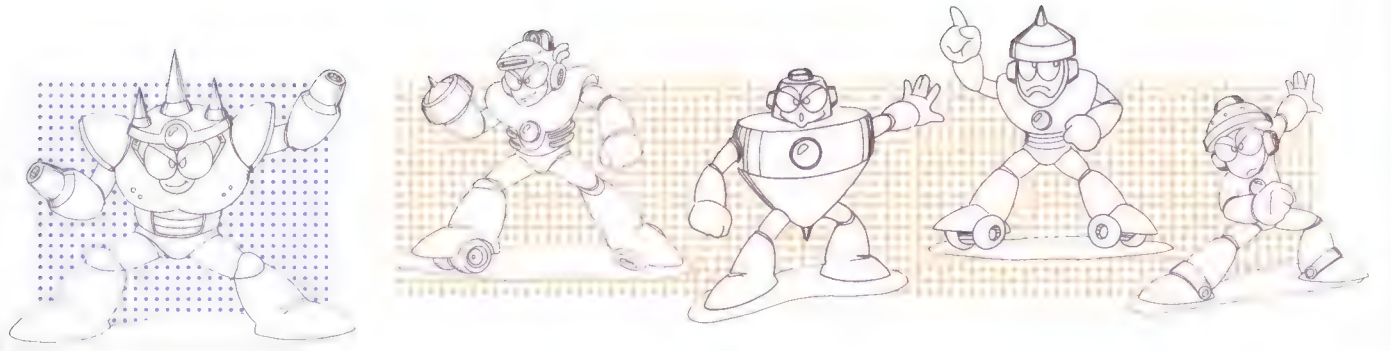
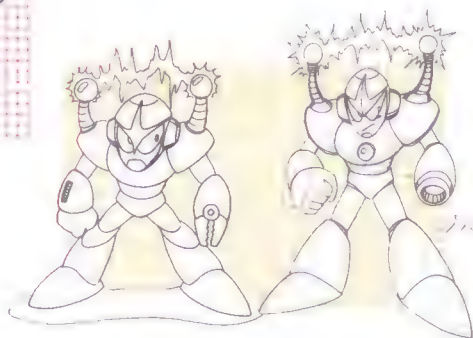
「『1』と『2』の企画マン……僕の師匠なんやけど、厳しい人でねぇ。『ファミコンの制限の中で、どう工夫すれば大きいキャラが出せるか』とか、『これはやったらあかん』っていうゲーム作りのポリシーとか、『ここまでこだわってゲームって作るの!?』とか……『2』のころに相当、学びましたね」（稲船）

「これはガンマのイメージやったかな」（稲船）

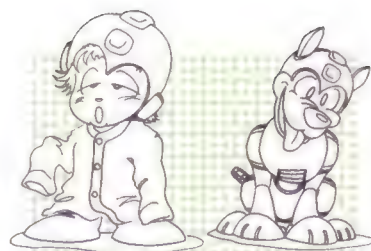
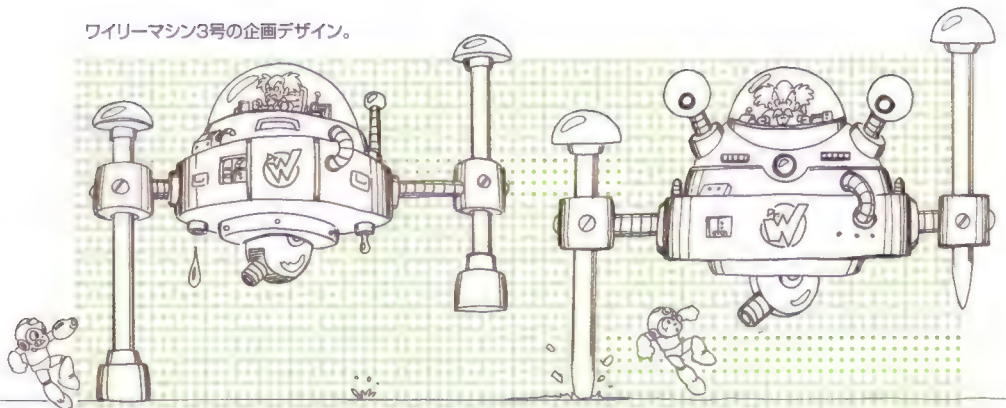
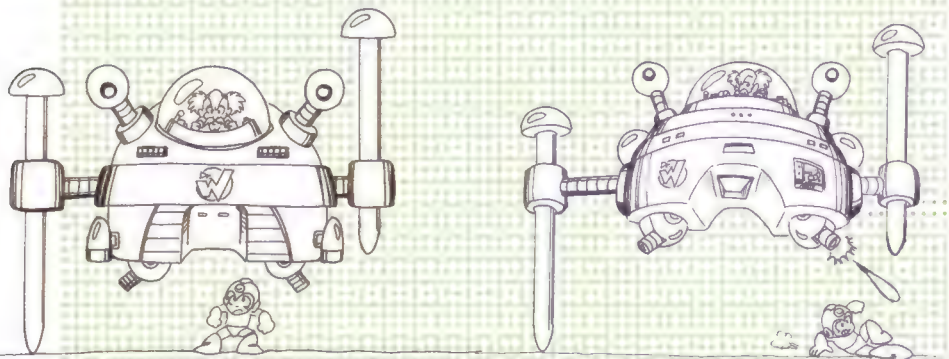
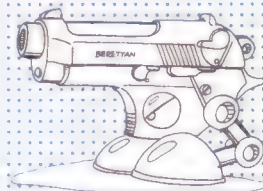
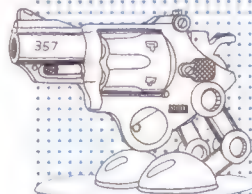
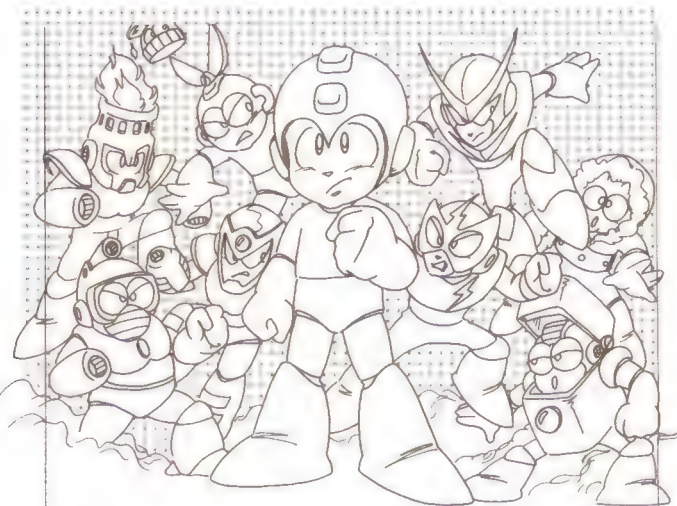
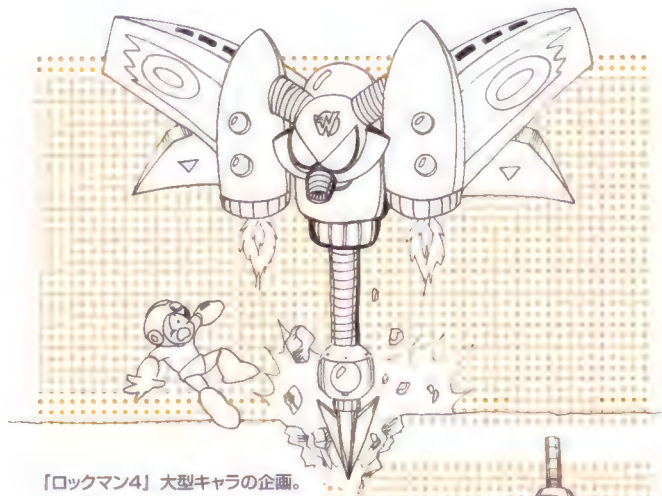
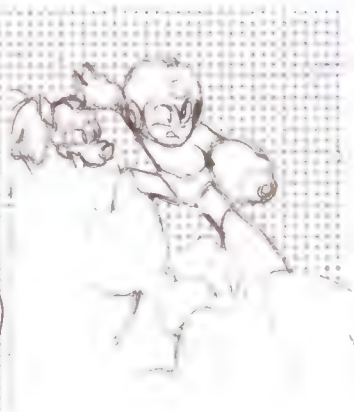
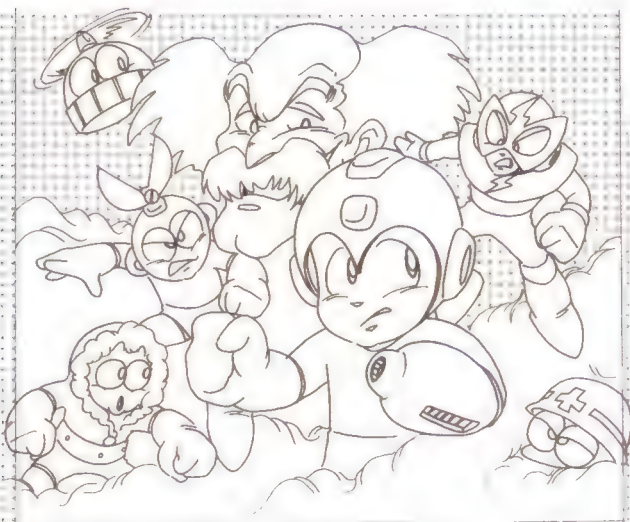
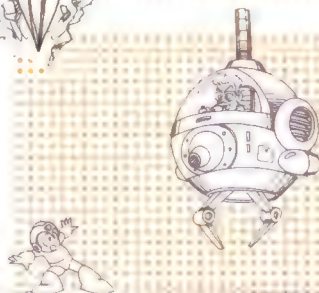
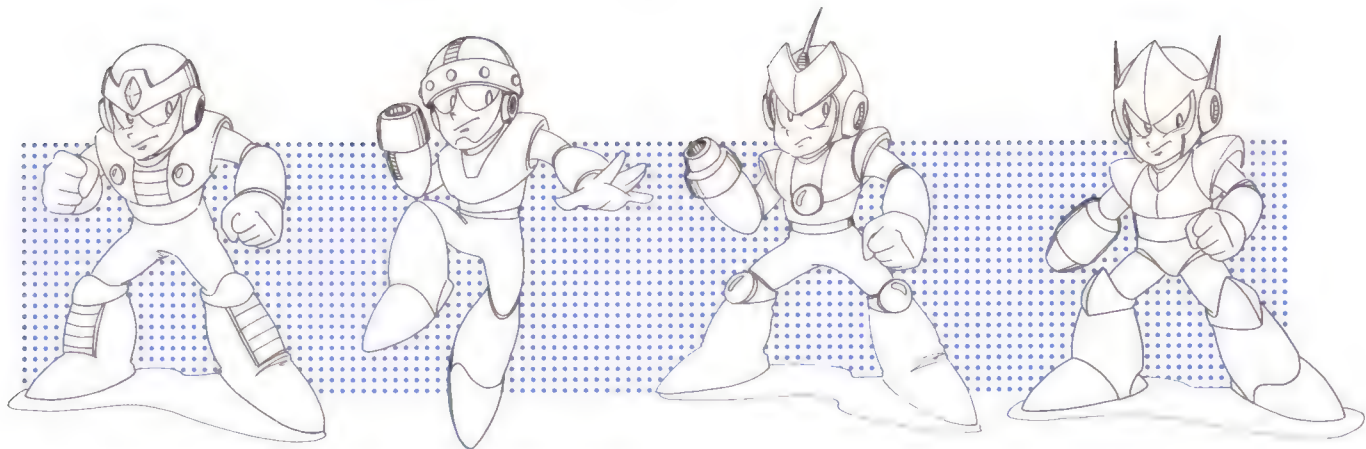
「ロックマン3」以降、サポートキャラが登場するが、そのために用意されたラフ。

結果的に犬のキャラクターが採用され、ラッシュとなった。鳥のキャラクターはその後、「ロックマン5」で初登場するビートの原形になったようだ。

「ロックマン3」以降、設定が詳細に詰められていくようになる。
これはその中から、ロックマンとラッシュについて。

「ロックマン3」以降、稲船氏はキャラクターデザイン、背景デザインのほかに、ゲーム中の企画にも積極的に参加していくようになる。

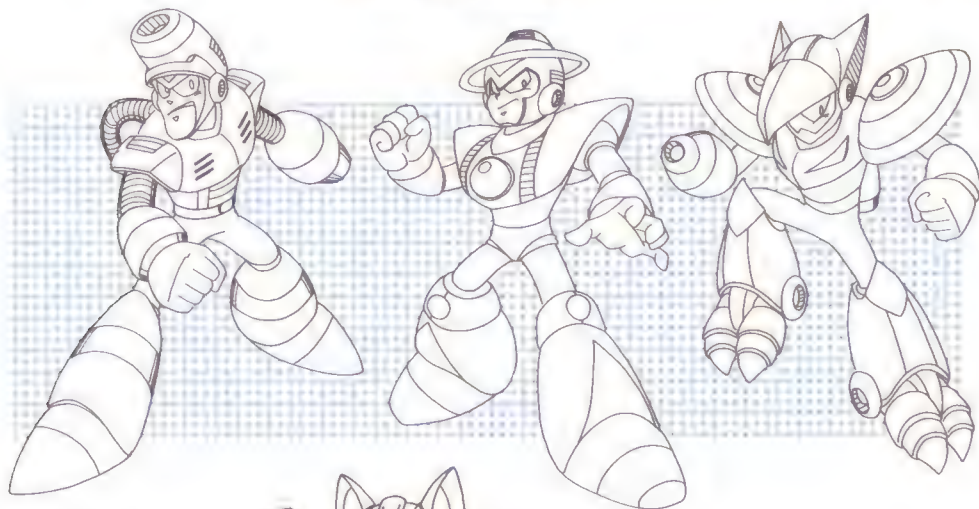
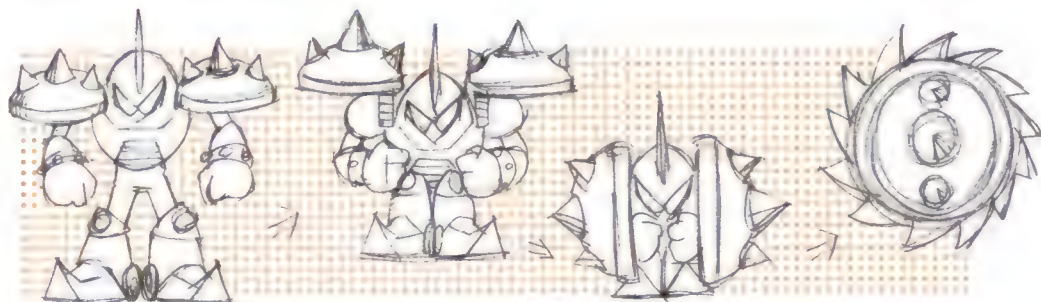
「『2』のころから、時間がなかったから企画の手伝いはしてたんです。例えば、ガッツタンクは僕の企画やね。
『3』は開発後期から企画に関わりました。「スネークマンステージの大ヘビを、どうやってウネウネと動かすか?」「ここはキャラとマップの書き換えで行こう」とか……。『2』のころにいろいろ学んでたんで、それらをぶつけていきました」（稲船）

実際のゲームには使用されなかった、ラッシュの変形案。このドリルでステージマップ中に通路を作れる、といった企画だったのだろうか? 口から出ているドリルが何とも言えぬインパクトがある。

エネミーデザイン、イベントシーン用デザインの一部。「ロックマン5」のユードーンは、このころにすでにデザインされている。

「ロックマン3」のエンディングにて、初めて顔のアップが出たロールちゃん。

試行錯誤の中、ブルースのキャラクターが生まれていく。

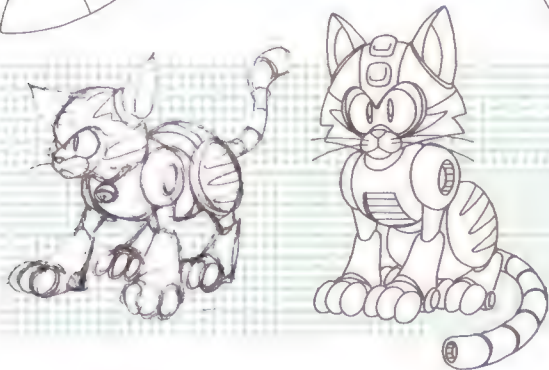
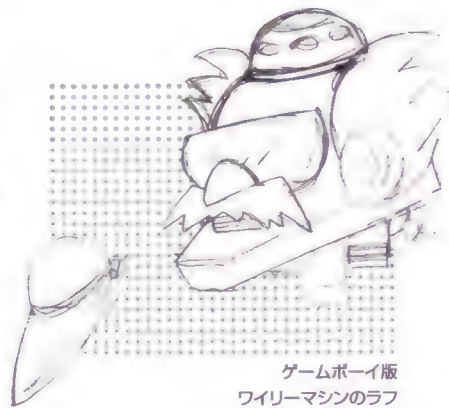
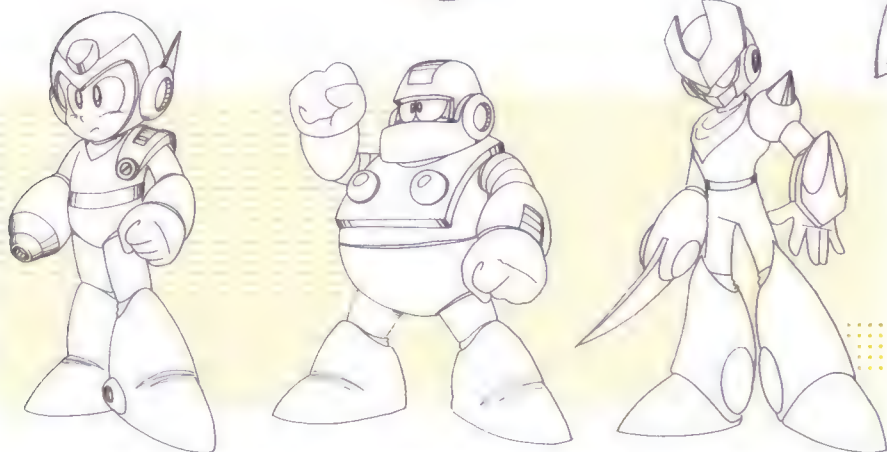
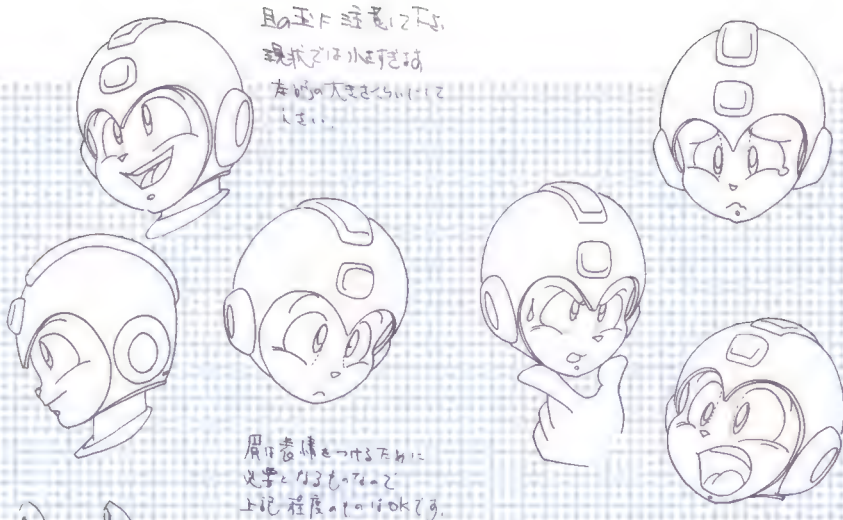
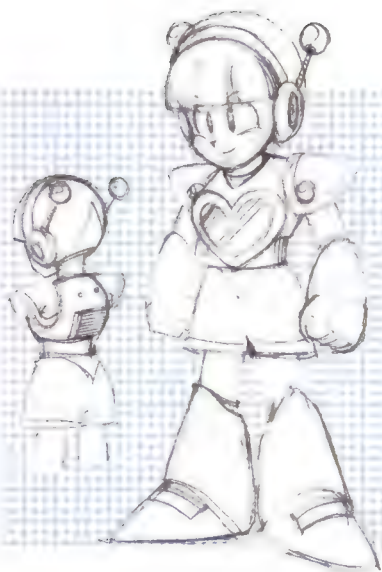
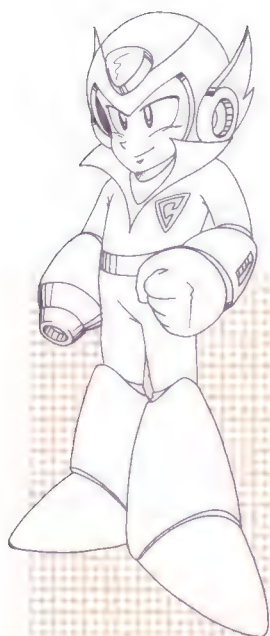
「最初は髪の毛のあるキャラやったんやけど、そのまま出すとロックマンが生身の人間をいじめてるように見えるんですよ（笑）」（稲船）

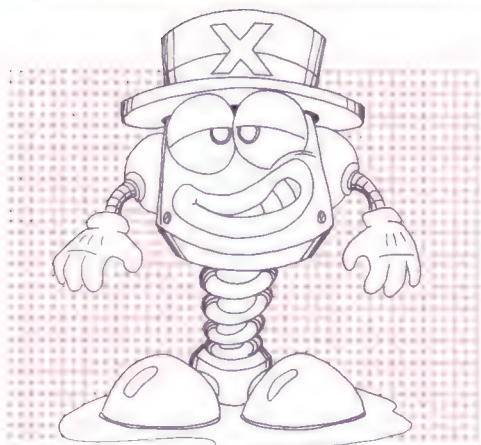
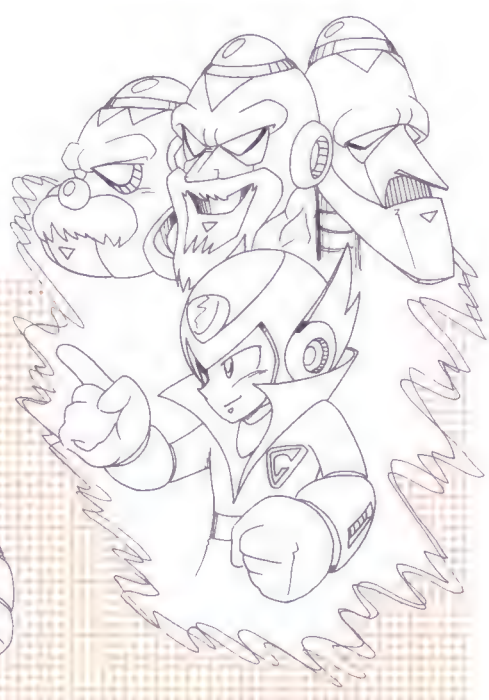
このデザインの過程で生まれた素顔のブルースは、テレビCMやマニュアルに使われている。

ボスキャラ募集の告知のために
描かれたロックマンとDr.ワイリー。

「これは「たくさんの
応募ありがとう!」の
ワイリーやね」(稲船)

そして全国からハガキが集まり、選考されていく。
「どれがステージ先行作業用の想定ボスなのか、どれが送られてきたハガキのリデザインなのか、たくさんありすぎて覚えてへんなぁ……」(稲船)

「覚えてない絵がたくさん出てくる
のは楽しいねぇ(笑)。でも……俺
の絵やなぁ(笑)」(稲船)

中には公式イラスト一歩手前!? という絵も存在し、そのデザインの面白さは、採用されたボスにも引けを取らない。清書寸前のボスたちは、どのようなタイミングで、採用されたボスと交代されたのだろうか。

「ロックマン3」は「ロックマン2」以上に送られてきたハガキの数も多く、描かれたスケッチの量からも、その採用までの競争率の高さがうかがえる。

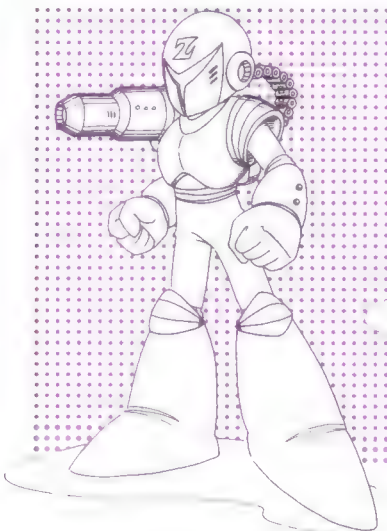
ワイリーマシン3号の企画デザイン。

「ロックマン3」の箱のツメ用に描かれていたロック&ラッシュ。
「結局、使ってないね」（稲船）

薬液を落とす攻撃が、脚を杭にして直接突き刺していく攻撃に変わり、1門だった砲台も2門になるなど、「3」から加わった「スライディング」を生かす方向へと、アイデアが詰められていく。

「なんやこれ!? ベレッタン……（笑）。
今、こんなん出せない」（稲船）

ゲームボーイ版「ロックマンワールド」のパッケージ案スケッチ。この段階では、まだファミコン版に近い構成で、製品版とは画面全体の構成イメージが違う。

「ロックマン4」大型キャラの企画。デザインの詳細は、直接ドットで描かれていくうちに決まっていく。

「最終的には、番外編なんやから本編のパッケージとは全然違うことをやろうと思って。製品版では、「戦いのワンシーンを切り出した絵」というコンセプトで、キャラクターの背面や、壊れてるところなんかも描いてます」（稲船）

ゲームボーイ版のオリジナルボス、ロックマンキラー「エンカー」完成までの道のり。

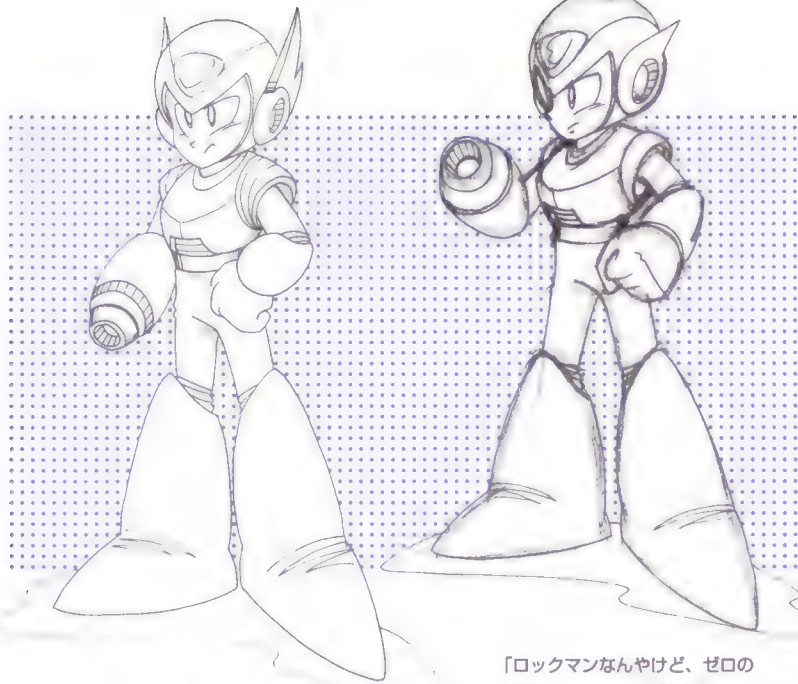
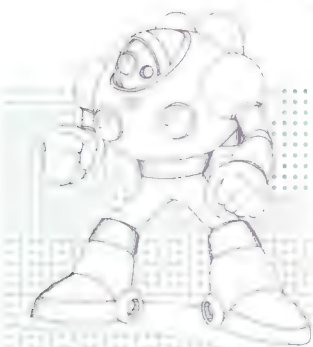
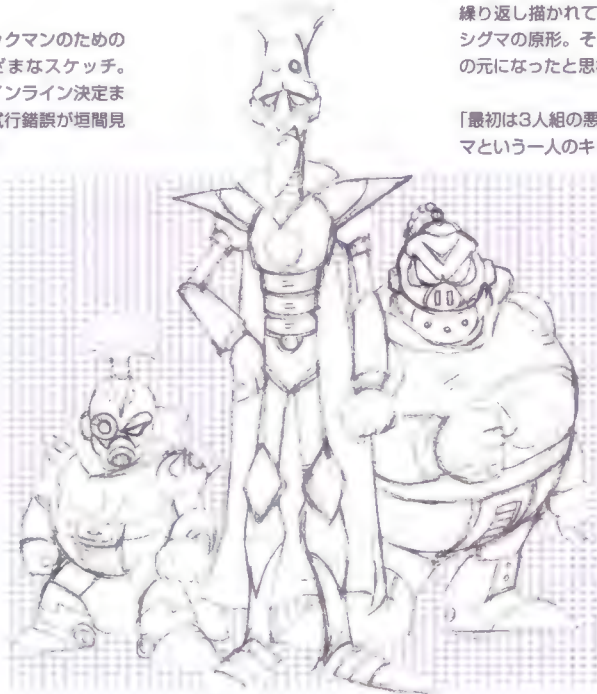
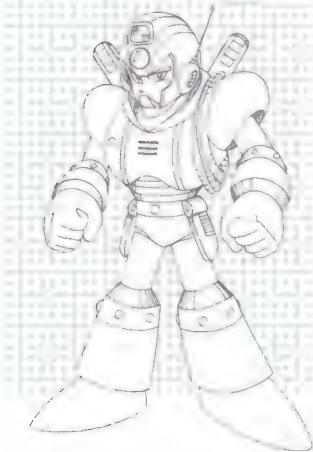
ロックマンキラー「パンク」の変形パターン。

「このあたり、『ワールド2』以外は、デザインに気合いが入ってるよね（笑）。パンクなんかは気に入ってデザインしたし、『エグゼ』に再登場するときも『俺がリデザインやる!』って（笑）」（稲船）

「ロックマンワールド5」に登場するスペースルーラーズ関係のスケッチ。

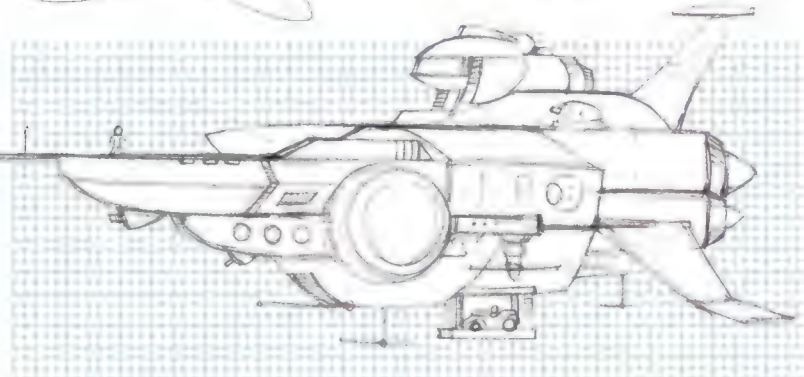
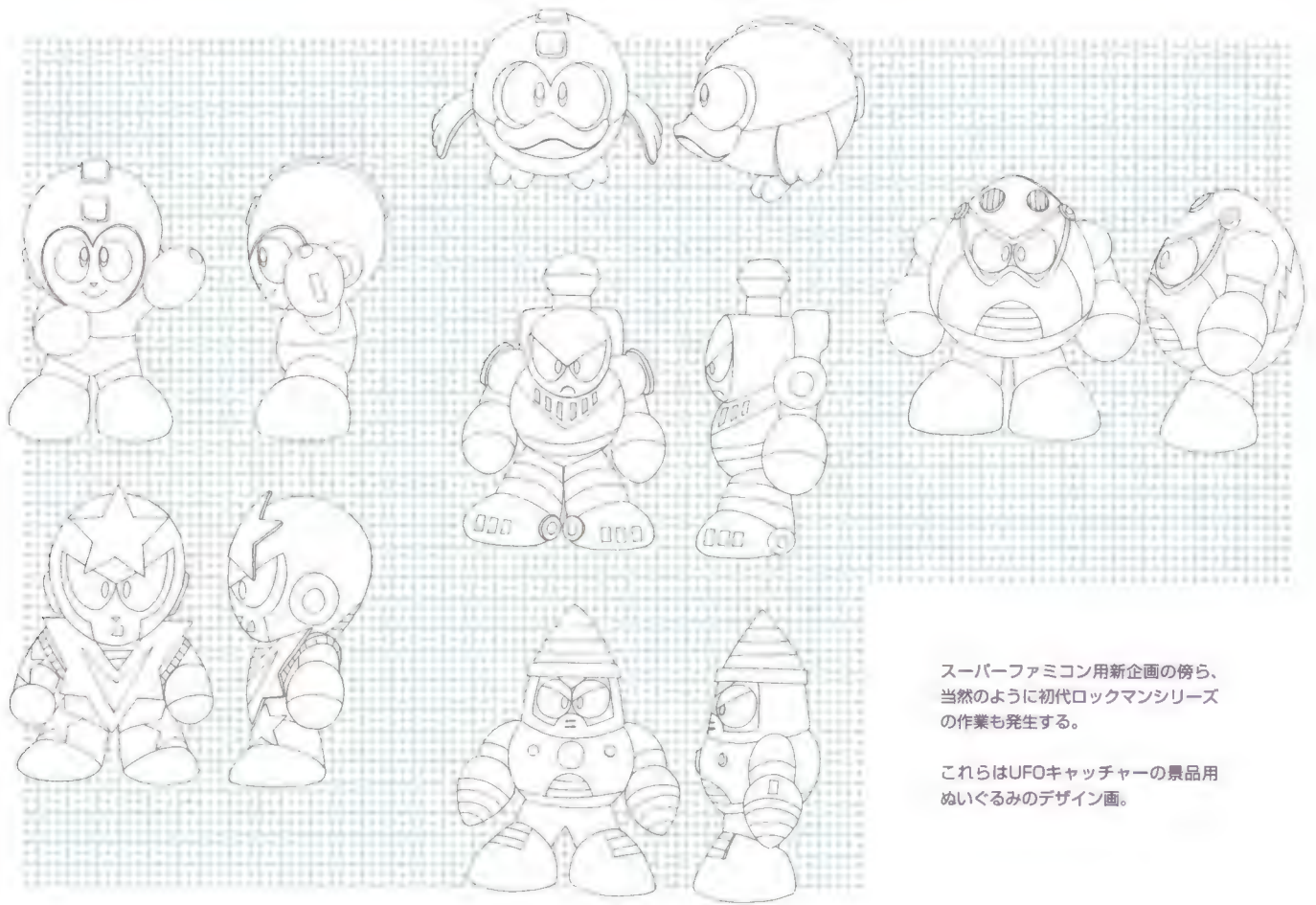
「『ワールド5』のボスは全員オリジナルだったんで、『こんなんでいいんかなぁ?』と思いながら描いてたのを覚えてるなぁ。『宇宙に行っちゃうってのは、どうやろ?』とも思ったんやけど、そこは番外編ということで」（稲船）

「タンゴはここに出とったんやっけ（笑）。『なんかサポートキャラを出さなあかん』ということで、猫って注文が来たんやけど、自分的には猫が大好きで。動物をモチーフにした小さいサブキャラクターは、結構楽しんでデザインしてたなぁ」（稲船）

ゲームボーイ版
ワイリーマシンのラフ

「スーパーファミコンでロックマンを作ることになって、いろいろ描いとったころかな?」（稲船）

TVシリーズやOVAではなく、海外向けに日本文化を紹介するアニメに、ロックマンは採用された。これらはその際に描かれたものと思われる。

増えていくスーパーファミコン用新作ロックマンのラフ。

「もっとハードな世界観にしたいな、と思って。それには今までのロックマンじゃ“いい子”すぎるんで、襟を立てたりいろいろやってます」（稲船）

エディーやビートのようなサポートキャラを想定してデザインされたものだろうか？　頭部には「X」の文字が……。

「なんやこれ!?　全然覚えてないよ（笑）」（稲船）

「これはVAVAのはずやけど、額に「Z」って書いてある……ショックや（笑）」（稲船）

「新シリーズのボスキャラを考えたときに、動物と機械の融合はどうかな？　って案やね」（稲船）

「ロックマンなんやけど、ゼロの面影が入ってるね」（稲船）

新ロックマンのためのさまざまなスケッチ。デザインライン決定までの試行錯誤が垣間見える。

繰り返し描かれているノッポ、チビ、デブの3人組はシグマの原形。そして、『X2』のカウンターハンターの元になったと思われる。

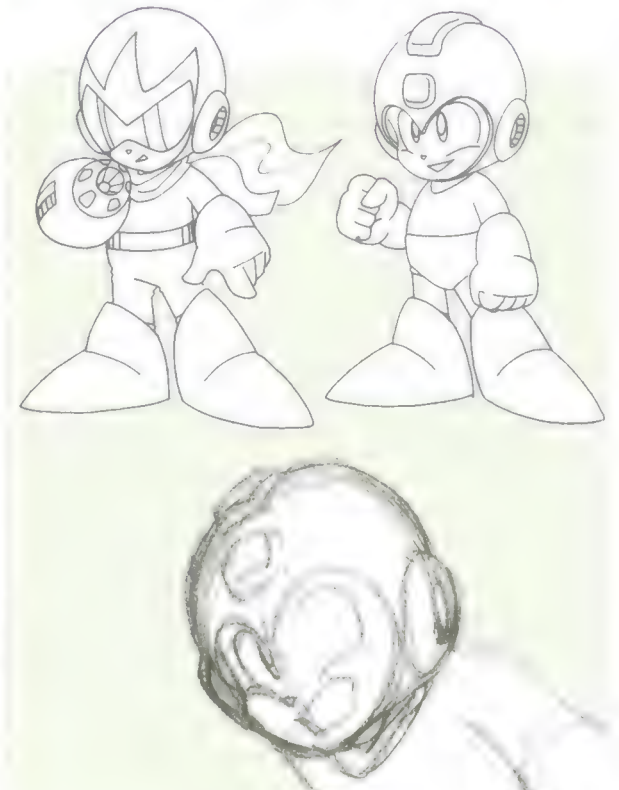
「最初は3人組の悪役だったんやけど、最終的にはシグマという一人のキャラになった」（稲船）

ゼロは最初から「ZERO」の名で描かれていた！

ハード性能が向上したスーパーファミコンということで、大型戦艦の案も描かれている。これはデスログマーになったもの。

スーパーファミコン用新企画の傍ら、当然のように初代ロックマンシリーズの作業も発生する。

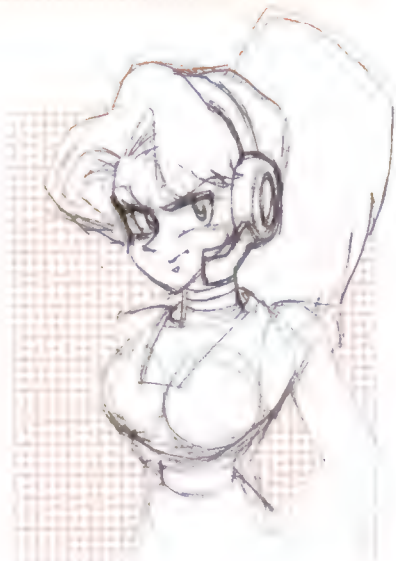
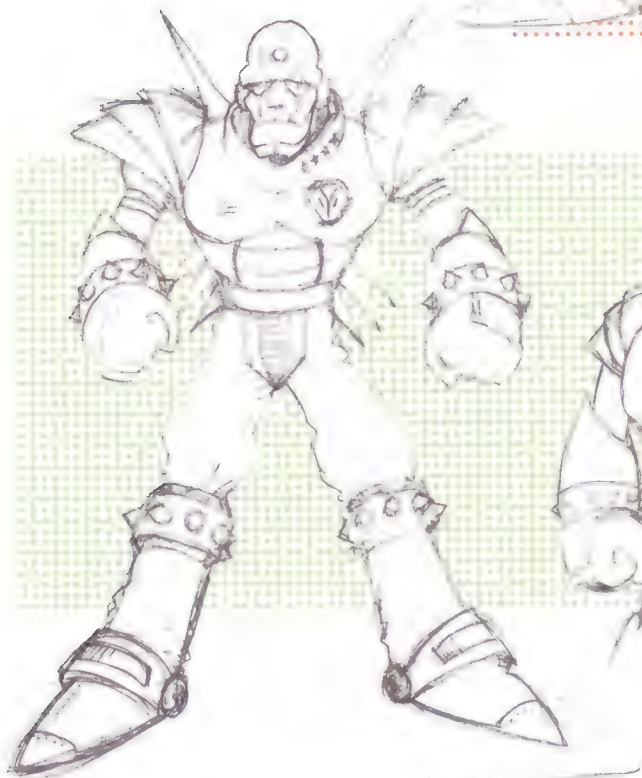
これらはUFOキャッチャーの景品用ぬいぐるみのデザイン画。

カプコンファンクラブ会報の表紙イラスト。『ストII』キャラ、レッドアリーマーとともにロックマンの姿も。

用途不明のブルースとロックマン。その等身は低く、かわいらしいフォルム。

「たまに仕事が空いたときとかに『試しに描いてみようかな？』って思い立つ絵もあって。これも、そんなんやないですかね」（稲船）

新ロックマンのデザインもだいぶ固まってきた。

「よりハードに、よりワイルドに」（稲船）

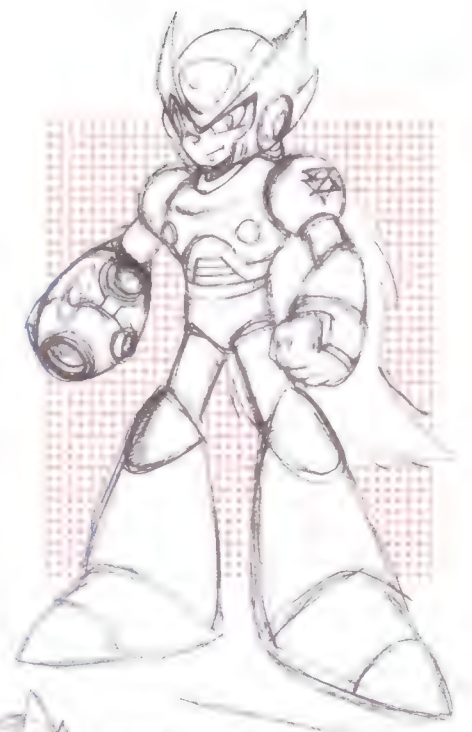
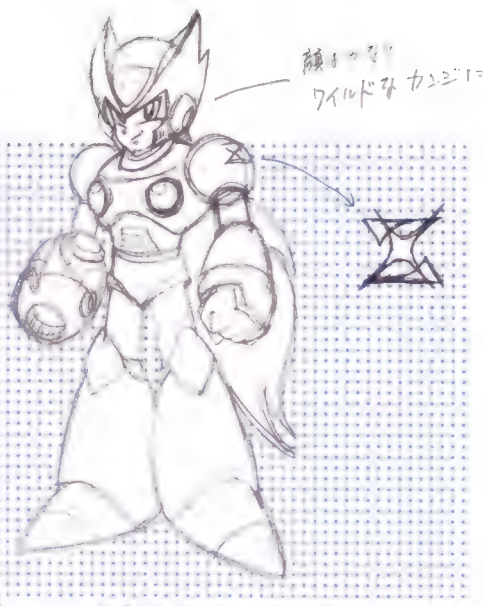
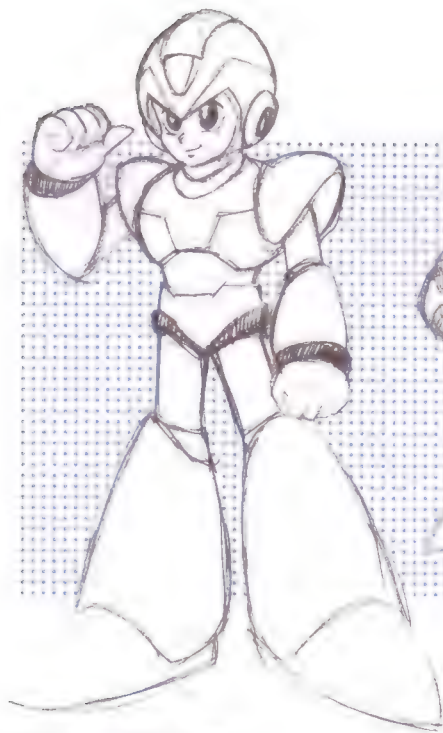
その狙いが、デザインとして着々とカタチになっていく。

後に登場する女性オペレーターは、この時点ですでに原形が描かれていたようだ。

ゼロはほぼ今のイメージに近く、3人組だった敵キャラも一人となり、シグマそのもののデザインになった。

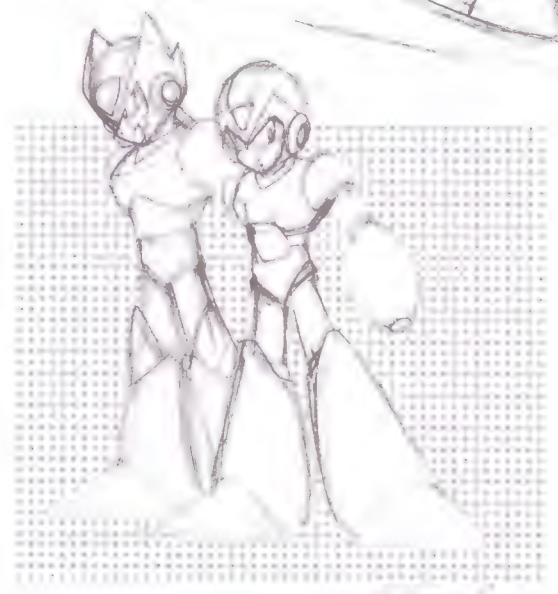
冒頭デモ、マニュアルに名前だけ登場するDr.ケインも、デザインは起こされていた。

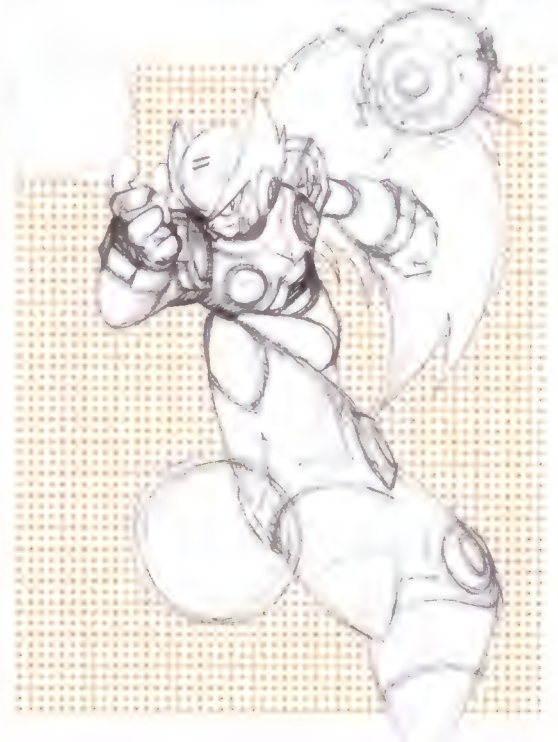
コブラの紋章の中に「W」の文字が確認できる。

「最初からワイリーとの関連は考えてたんですよ」（稲船）

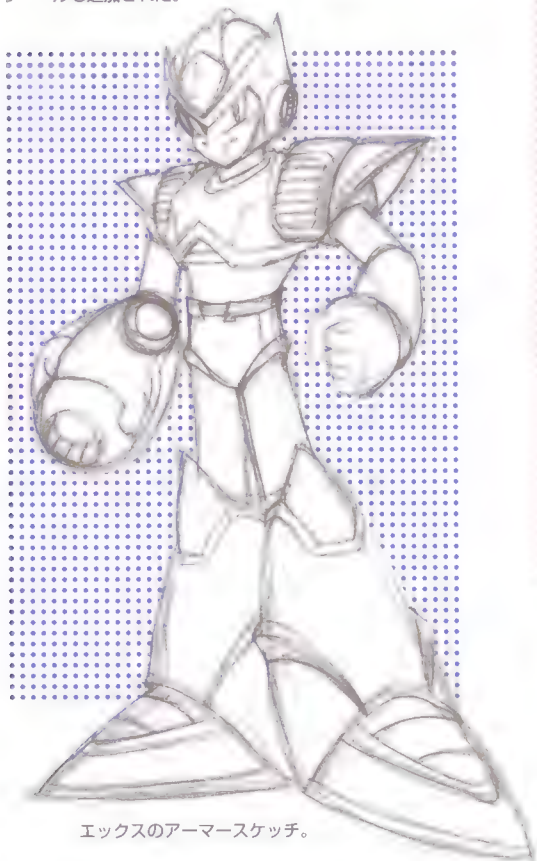
顔はかなり
ワイルドなカンジに

身長はXより少し高く

「これは誰の絵やろ?」(稲船)

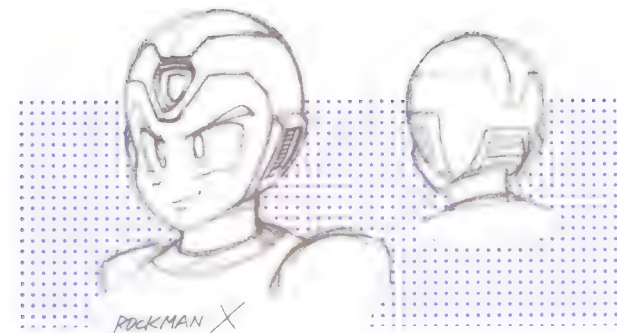
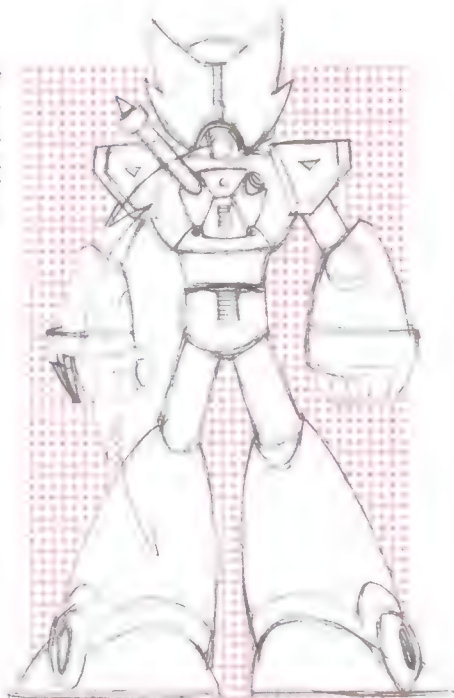
エックスは特に注意書きはないが、ゼロには細かく指示を出している。
当時、カードダスやプラモ等、さまざまなロックマンXの関連商品が発売されていたが、その図版は通常、カプコン外で描き下ろされる場合が多い。この絵もそういった外部デザイナーの絵ではないだろうか。

「シルエットにしたときに同じに見えたらあかんでしょう。そこは随分気をつけてたなぁ」(稲船)

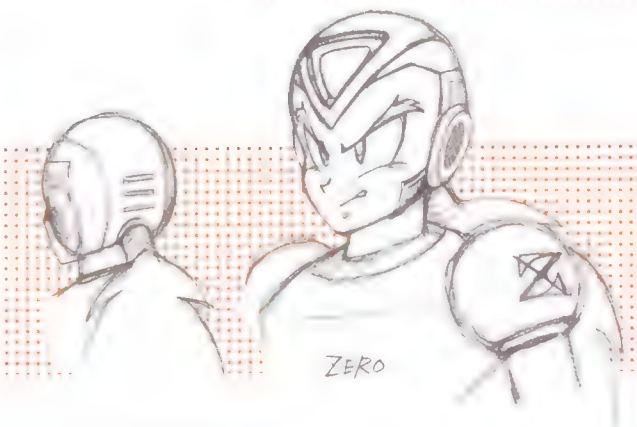
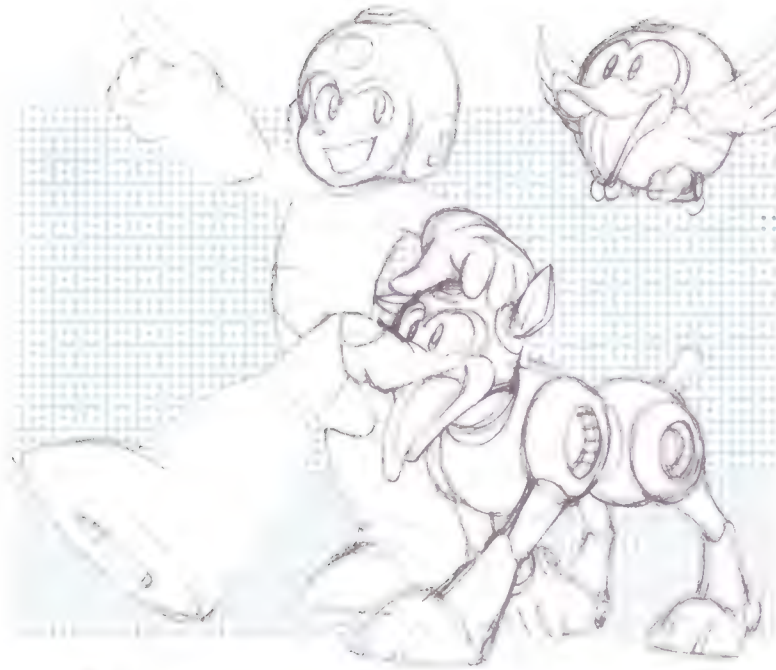
稲船氏のゼロへのこだわりは、そのラフ点数からもうかがえる。

ゼロの周りに球状のオプションらしきものが浮いている。

「これは『X2』のころかなぁ? なんかこういう武器を出したい、とか考えてたような気がする」(稲船)

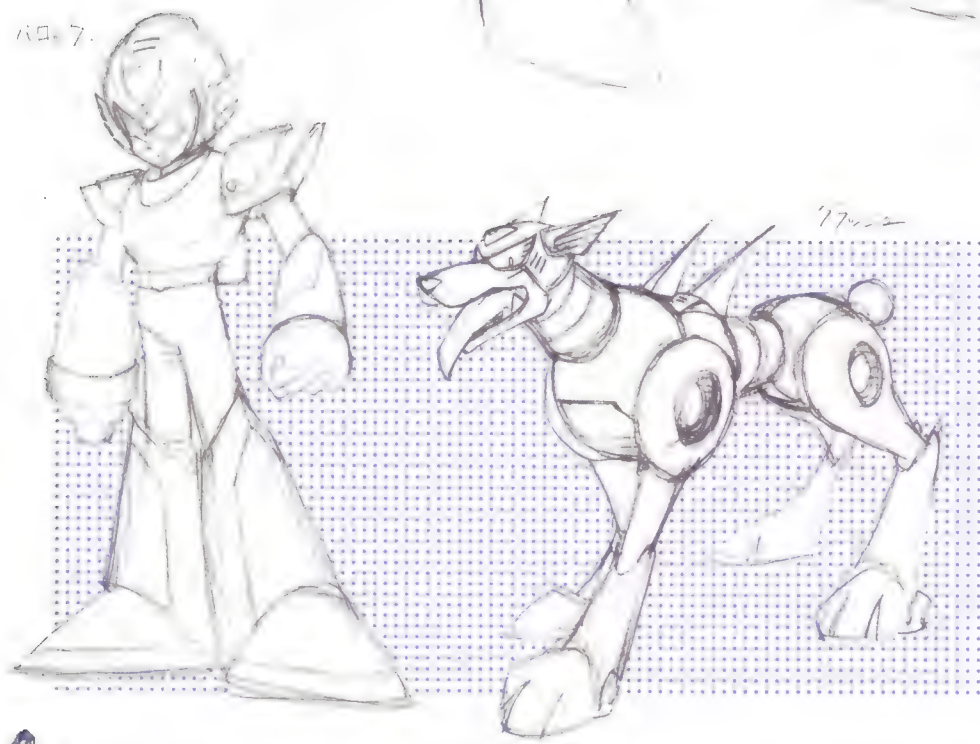
「X2」へ移行する際、ゼロの肩にはアーマーが追加され、バスターはより強力そうに、背中にはビームサーベルも追加された。

エックスのアーマースケッチ。

「これも「X2」のころやないかな。こんなメカニコングみたいな、ごっつおっきなボスがスクロールをガシーン！　ガシーン！　とつかむようなのはどうだって、提案したときの絵かも」（稲船）

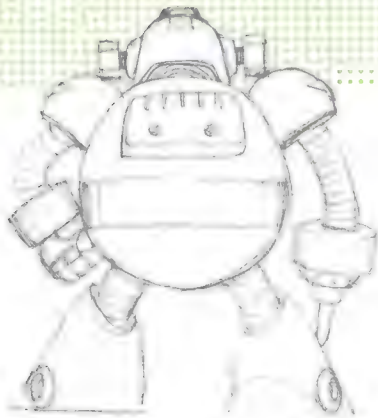
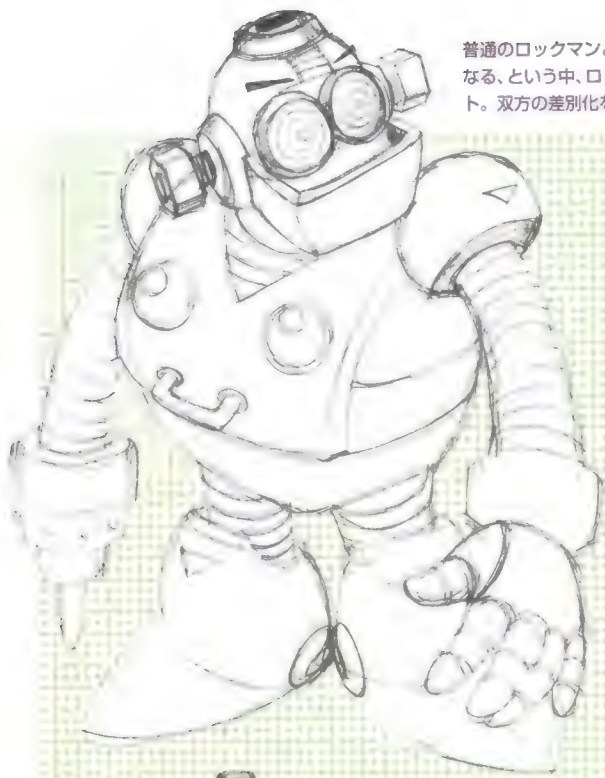
「新作へ移行する際に、ホントはデザインって新しくすべきなんですが……ゼロに関しては、続編で版権イラストを描く人間が変わってからも「変えたらあかん！」って言って変えさせてないんです（笑）。「ロックマン ゼロ」まではね」（稲船）

バンダイの「ロックマンX」関連の玩具展開用に描かれたヘルメットの下のデザイン案。

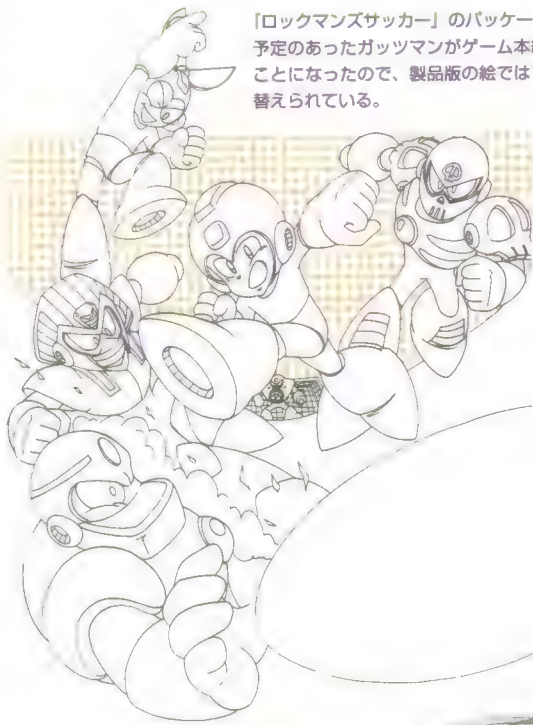
「別に、ほんまに丸坊主ってわけやないんですよ（笑）」（稲船）

Xシリーズが軌道に乗った後も初代ロックマンの人気は衰えず、続編がリリースされていく。

「ロックマン7」のころのスケッチ。

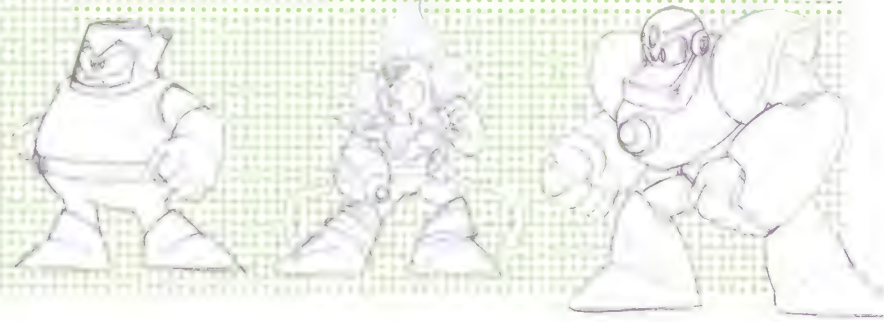
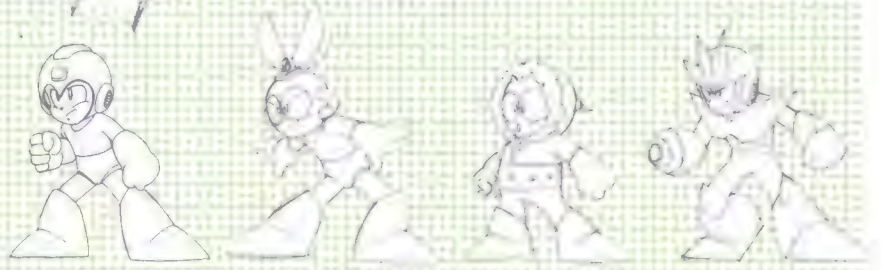
「同時に両方の絵を描いていると、だんだんごっちゃになってくるんですよ。普通のロックマンと、Xシリーズのデザインラインが（笑）」（稲船）

この「バロック」と「クラッシュ」は、フォルテとゴスペルの原形と思われる。

「ブルースがあいまいな存在やったから、もっとちゃんとロックマンのライバルになるキャラを出そうと思って。メチャクチャ負けん気の強いやつが欲しかった」（稲船）

普通のロックマンとXシリーズのデザインがごっちゃになる、という中、ロックマン用にデザインされたライトット。双方の差別化を図るための工夫が見られる。

「なんか……ライトットはすごいですね。何がどうすごいか自分でもわからないけど（笑）。よくこんなん描いたなぁ、と（笑）」（稲船）

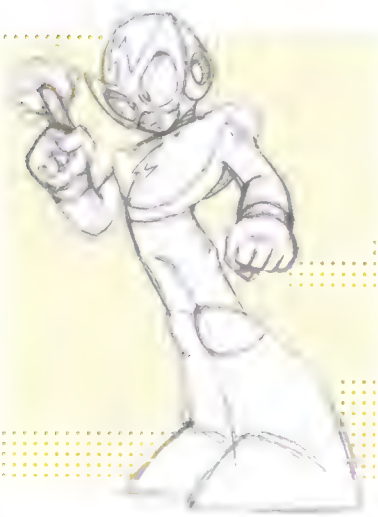
「ロックマンズサッカー」のパッケージ下描き。登場予定のあったガッツマンがゲーム本編に登場しないことになったので、製品版の絵ではブルースに差し替えられている。

「これは……シェードマン候補の中の一体やなかったかな？　……きっとそうや」（稲船）

「ロックマンズサッカー」に前後して描かれたものだろうか？ロックマンの野球ゲームの企画があったのだろうか？

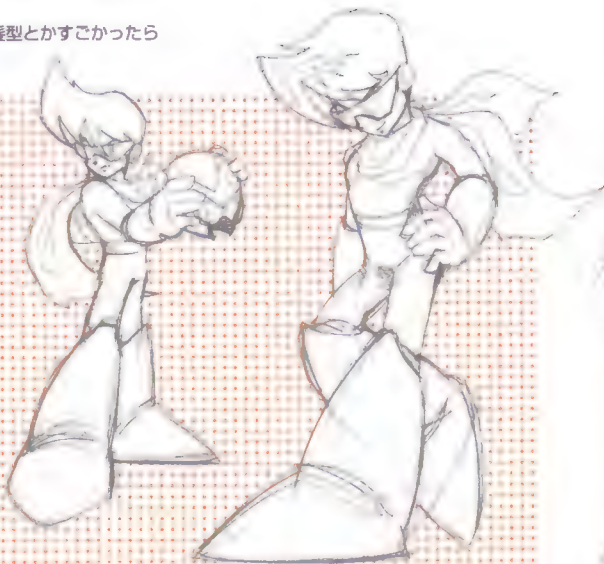
「いや、いつ描いたかすらも全然、覚えてへんよ（笑）」（稲船）

アーケード版前後のスケッチ。ファミコン時代にデザインしたキャラクターたちを「今、描くとしたら」というコンセプトで描かれたものだろうか？

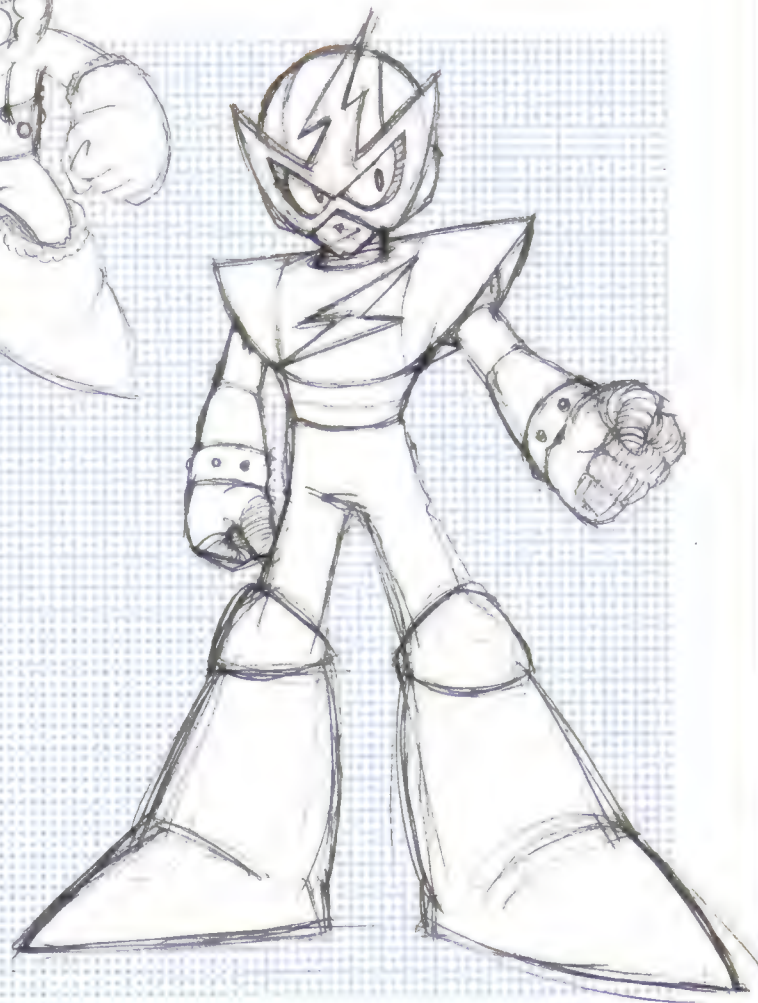
「前に作ってたころにできなかったことを細かいグラフィックでやってもらって、うれしかったなぁ」（稲船）

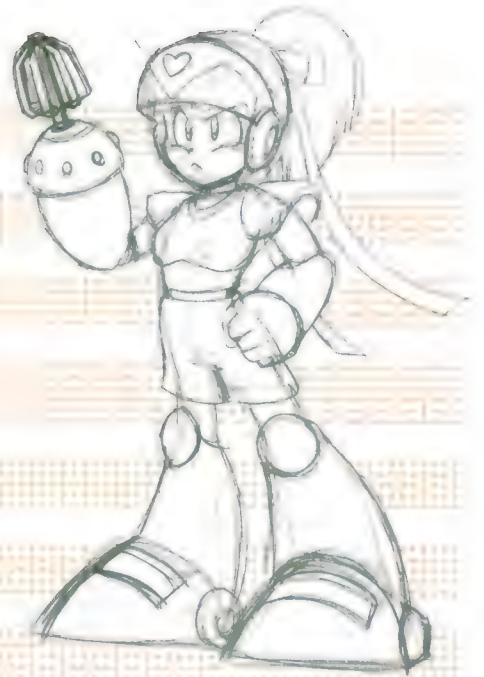
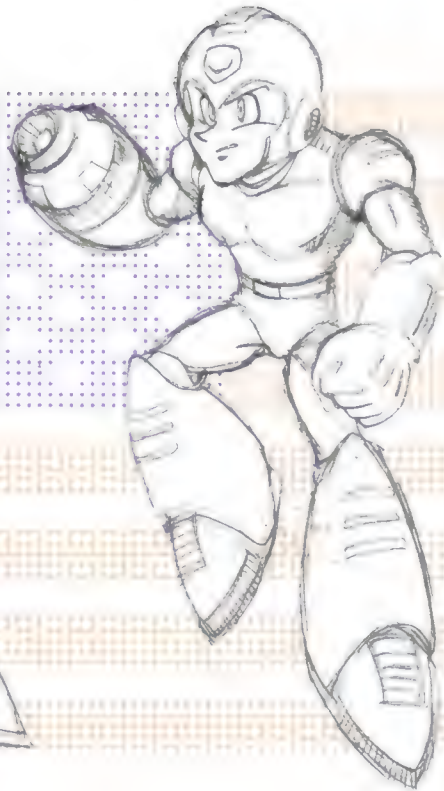
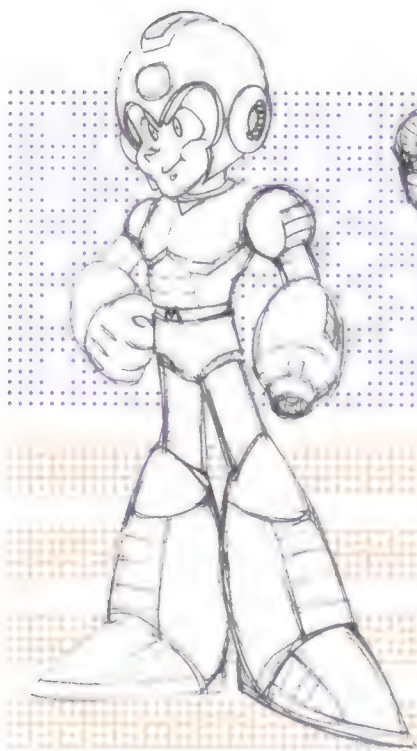
「そうそう、ウッドマンなんやけど本体作ったら、あとは葉っぱを回せばええだけやから、作るのが楽なボス。サターン版の「8」でもそういう理由で出すことにしたし（笑）」（稲船）

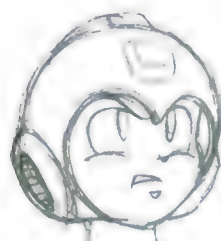
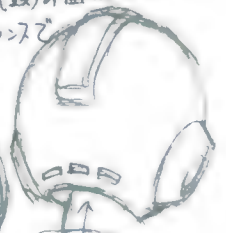
確かに番外編にも、ウッドマンの出番は多い。

10周年記念の年、カプコンシークレットファイル「ロックマン大博覧会」に掲載されたエレキマン。

「ロックマン8」の開発時期に描かれたブルースのスケッチ。

「ブルースはね、ヘルメットを取って、髪型とかすごかったら面白いでしょ？（笑）」（稲船）

「これ、覚えてないなぁ……」（稲船）

脚の形状を見ると初代、Xよりも「ロックマンDASH」寄りの絵に見える。

「これは10周年のころやなぁ……。10周年とかで、デザインし直したやつを出そうとしたのかもしれん。結局、表には出してないけど（笑）。ほかのボスは、多分描いてないですね」（稲船）

細かいディテールが追加されているが、従来のロックマンらしさを保った見事なバランス。このラインのエレキマンたちボスの絵も魅力的だ。

「これは空いた時間に、海外版の『MEGA MAN』を僕が描いたらどうなるんやろ？　って描いた（笑）。海外向けなら、ロールも家庭用ロボットだとわかりやすくして……とか、どうすれば海外の人に受けるんかなって（笑）」（稲船）

「なんやこいつ……覚えてないなぁ。でもこの顔は、敵やなくて味方やね。体にハーネスとかついてたり、味方キャラの想定でなんか考えとったんやないかな。……きっとそうや（笑）」（稲船）

版権イラストのバトンタッチの際に描かれた注意書きと思われるもの。「ロックマン8」以降、稲船氏は

ロックマン1&2 集合イラスト

ロックマン1～3+ワールド1
集合イラスト

10周年記念イラスト

10周年記念イラスト
（DASH）

「『DASH』の宣伝も兼ねて、2パターン描きました。『DASH』のロックが増えた方は、右上に移動したロックマンとカリンカがくっついて、ロールがムッとして……という違いもあります」（ヒデキ）

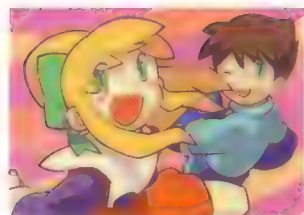
ロック博'96
ロック博'96
GUIDE BOOK
TICKET
STAFF

『ロックマン大博覧会'96』用

『ロックマン大博覧会'96』用

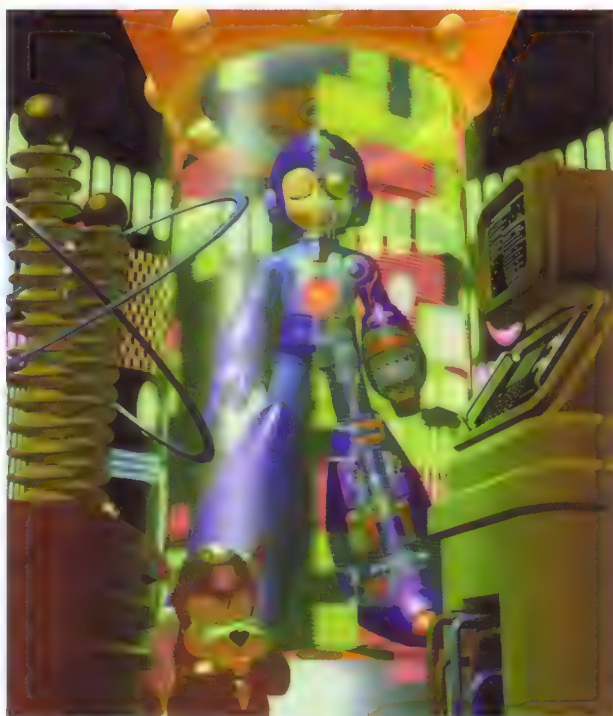
『ロックマン大博覧会'96』用

「これはロールの絵日記という設定なので、全部色鉛筆です。『夏休み』というテーマで、子供のころに共感できたものって何だろう、とか考えながら描いてましたね」（ヒデキ）

キャンペーン用

ファンクラブ会報用

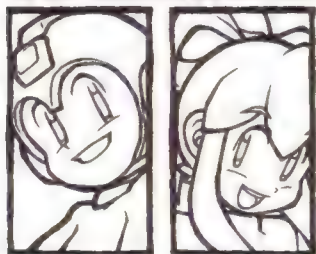
プリントシール機用

15周年記念イラスト

「これは『u-capcom』用ですね。初めてゼロを描けたのでうれしかったです。
『DASH』はPSP版、『ゼクス』は壁紙をやったんで、一応全シリーズ関わったことになりますね(笑)」(日暮)

15周年記念イラスト

10周年書籍表紙用

「これを描いたのは僕ではないんですが、当時はノウハウを蓄積する意味も兼ねて、CG、ポリゴンのイラストを描いていく必要がありまして。その一環ですね」(ヒデキ)

雑誌表紙用

10周年記念Tシャツ用

10周年記念イラスト

『ロックマン6』(PS版)CDレーベル

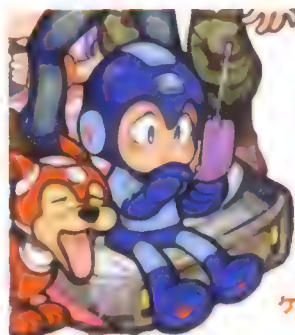
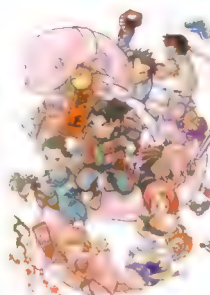
「PS版の最後ということで、レーベルにもやる気と愛を込めました! パワーロックマンなので、当然後ろにラッシュはいません」(日暮)

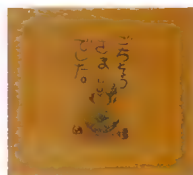
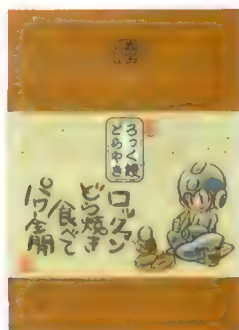
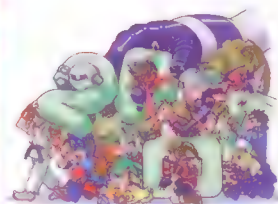
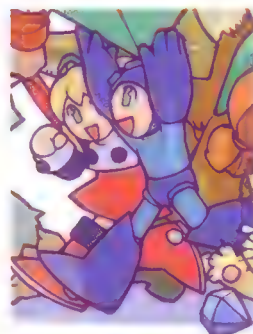
ファンクラブ会報用

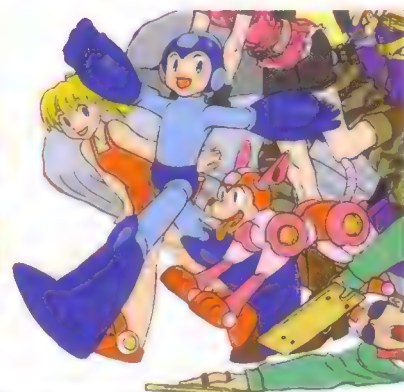
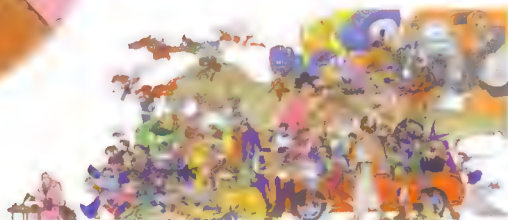
ファンクラブ会報用

ファンクラブ会報用

ファンクラブ会報用

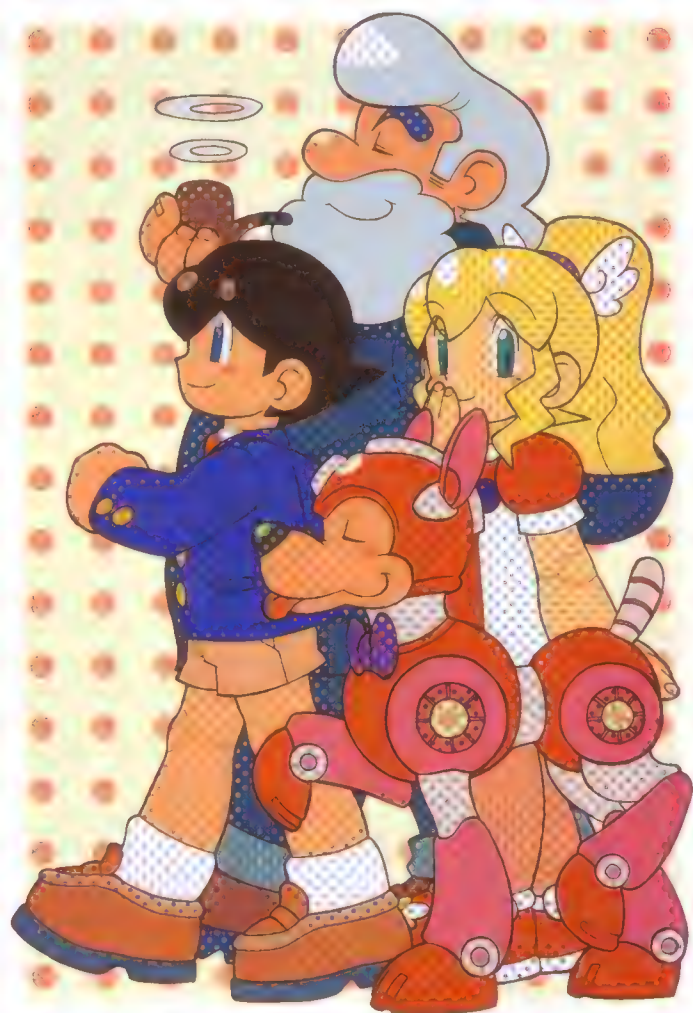
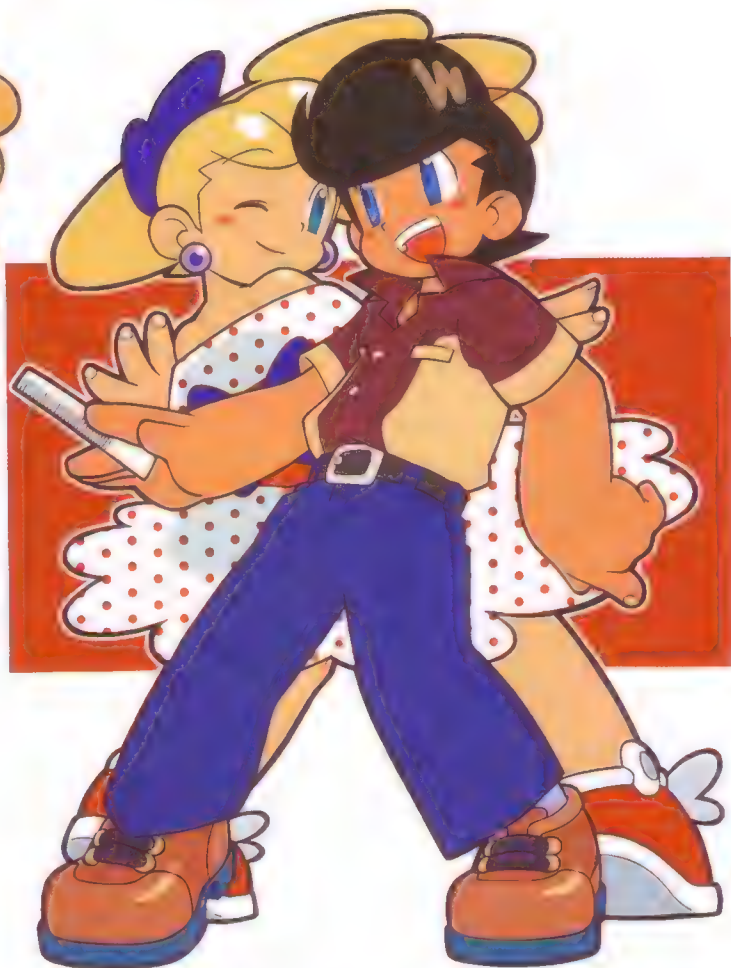
暑中見舞い用

ケータイカプコン用

年末キャンペーン用

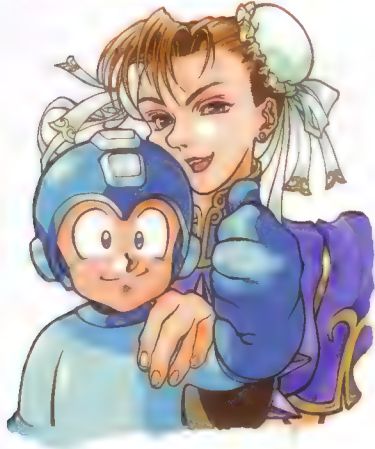
ファンクラブプレゼント用
テレホンカードイラスト

ロックマンどら焼き

オフィシャル年賀状用

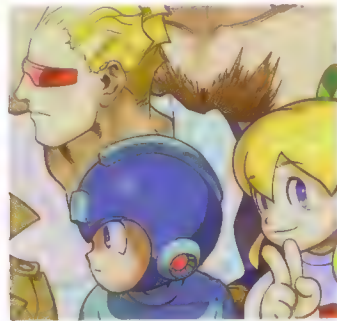
デザイン室画集表紙用

ファンクラブ会報用

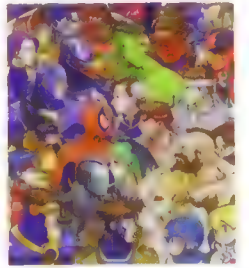
PS版解説書用イラスト

「ロックやロールは普段、どういう私服を着てるんだろう？って考えたときに、現代服も、未来っぽい服も世界観に合わないような気がして。で、このころ50'sが好きだったので、こんな感じの服に（笑）」（ヒデキ）

「このへんのロールちゃんは個人的な落書きというか……習作、ですね（笑）」（ヒデキ）

ファンクラブ会報用　「『自由に描いていいよ』と言われたので、パラレルワールド的な設定で。ロックマン側に女の子キャラがいるんだから、

『クラブ☆カプコン』表紙用

「カプコンあれコレキャンペーン」
（PSP）イラスト

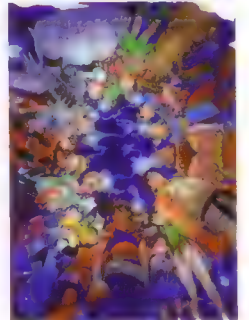
「結構長いことロックマンばかり描いてきたので、「ストリートファイター」系のキャラを描くのがすごいプレッシャーでした(笑)。でも、PSP版でパッケージしか描けなかった「DASH」のキャラがまた描けて、うれしかったですね」（日暮）

『マーヴルVS.カプコン』メインイラスト

『クラブ☆カプコン』用

『カンスハイク』
ロックマン

「西村キヌさんが描かれたほかのキャラと質感の重さがかけ離れないように、普段のロックマンとは少し塗りを変えています」（ヒデキ）

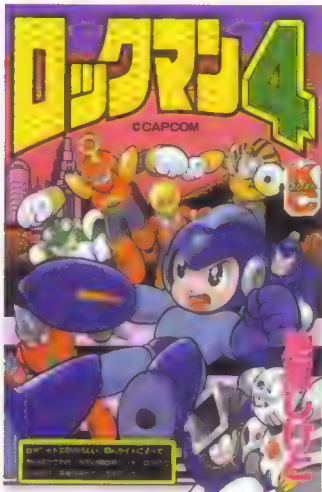
『マーヴルVS.カプコン』
シークレットファイル

『マーヴルVS.カプコン』
ロックマン＆ロール

『マーヴルVS.カプコン2』
ロックマン＆ロール

MARVEL,CAPTAIN AMERICA,GAMBIT INCREDIBLE HULK,SPIDER-MAN,WOLVERINE,VENOM,WAR MACHINE,ONSLAUGHT,AND ALL OTHER MARVEL CHARACTERS AND THE DISTINCTIVE LIKENESSES THEREOF ARE TRADEMARKS OF MARVEL CHARACTERS INC.AND ARE USED WITH PERMISSION
©1998 MARVEL CHARACTERS INC.ALL RIGHTS RESERVED
©CAPCOM CO. LTD 1998 ALL RIGHTS RESERVED
STRIDER ©MOTO KIKAKU ©CAPCOM CO.,LTD 1998 ALL RIGHTS RESERVED
THIS VIDEO GAME HAS BEEN PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL CHARACTERS,INC

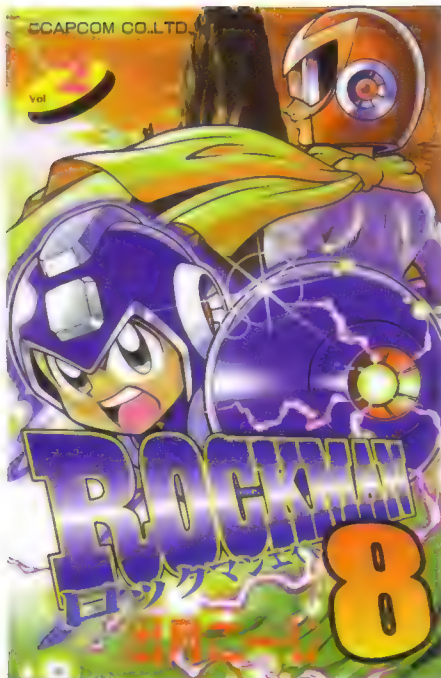
ロックマン＆ロックマンX コミック

講談社『コミックボンボン』にて連載された『ロックマン』コミックの一部を、執筆作家陣のメッセージとともに紹介する。

「これは以前、池原先生の仕事場に遊びに行ったときに、その場で描いていただいたものです」(有賀)

池原しげと

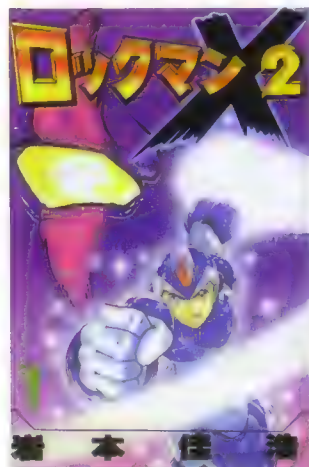
「ロックマンはたくさん描いたなあ。これね、最初は攻略漫画っていう条件でスタートしてるの。でもシリーズを重ねるごとに、だんだん自由にやらせてくれるようになって、オリジナルストーリーのも一本描いてるんだよね。ん? 有賀君、何であれの表紙は入れてくれないの(笑)」(池原)
「『蘇るブルース』ですね。あれは、お手伝いも少々させていただいたんで、入れたくもあったんですが(汗)」(有賀)
「まぁいいや。声かけてくれて、ありがとね(笑)」(池原)

有賀ヒトシ

「本流、王道としての池原先生のロックマン漫画があったので、自分のロックマン漫画は番外編、あるいはOVAのつもりで、ロックマンに対する思い入れたっぷりに描いていました。もともとロックマンシリーズが好きだったのと、ロボットというテーマは自分の中でも最も重要なものなので、かなり大事な作品です。なお、現在も続編執筆中」(有賀)

出月こーじ

「『ロックマン8』2巻表紙の飛行機雲ですが、本編では最後まで描き切れなかったデューオなんです。せめて表紙で宇宙に帰してあげたかった」（出月）

岩本佳浩

「初めての連載で緊張したことや、どんな絵柄にしようか担当さんと悩んだことをよく覚えています。今回、有賀さんの推薦で『X3』の3巻が掲載されてしまいました（笑）。女性キャラがかわいく描けてない上に、あまりにも場違いな表紙ですね。でも、この巻のカバー裏のイラストは結構好きです。もう、やりたい放題ですね」（岩本）

海外版ロックマン

あまりにもインパクトが強すぎる、MEGA MANたち。ゲーム内の基本設定は変わっていないので、彼らも戦いが終わればライト博士の元に戻り、お手伝いをする……はずである。

「MEGA MAN 2」（北米版「ロックマン2」）

「MEGA MAN 5」（北米版「ロックマン5」）

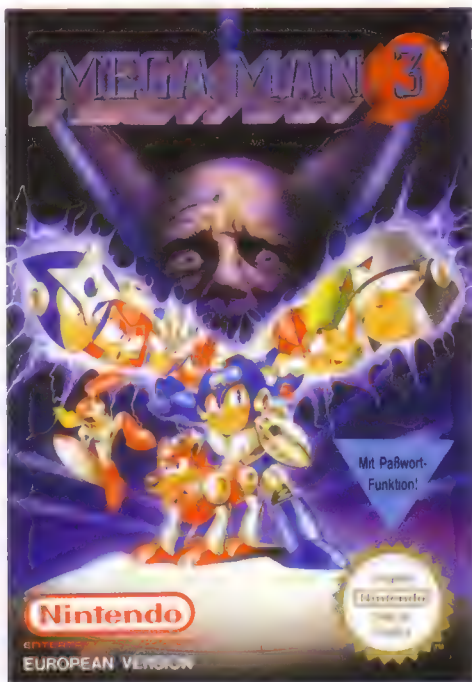
「MEGA MAN 5」（北米版「ロックマン5」）パッケージイラスト原画

「MEGA MAN V」（北米版「ロックマンワールド5」）

「MEGA MAN Ⅱ」（アジア版「ロックマンワールド2」）

「MEGA MAN Ⅲ」（北米版「ロックマンワールド3」）パッケージイラスト原画

MEGA MAN
（欧州版「ロックマンワールド」）

「MEGA MAN 2」
（欧州版「ロックマン2」）

「MEGA MAN 3」
（欧州版「ロックマン3」）

MEGA MAN X COLLECTION
（北米PS2版/日本未発売）

「MEGA MAN ANNIVERSARY COLLECTION」

「MEGA MAN Ⅲ」ポスター

アニメ『MEGA MAN』イラスト

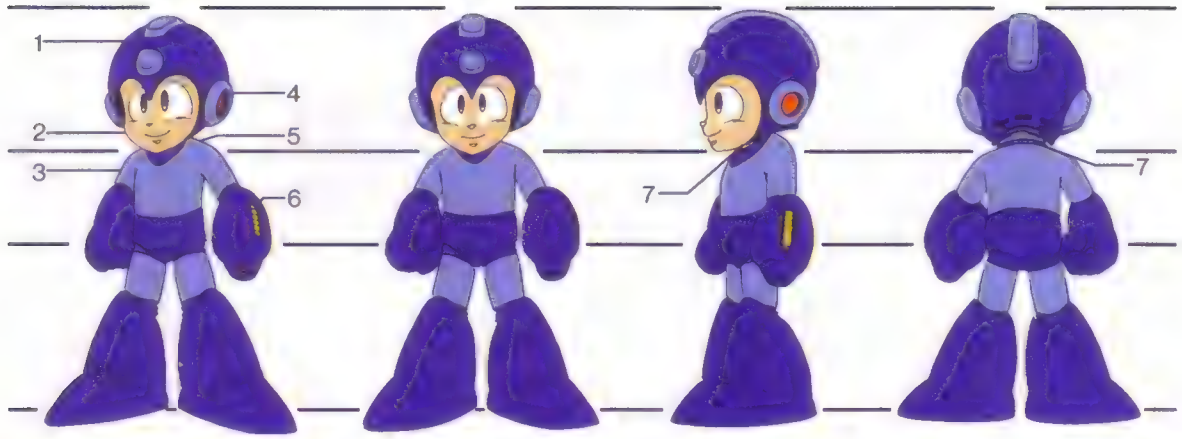
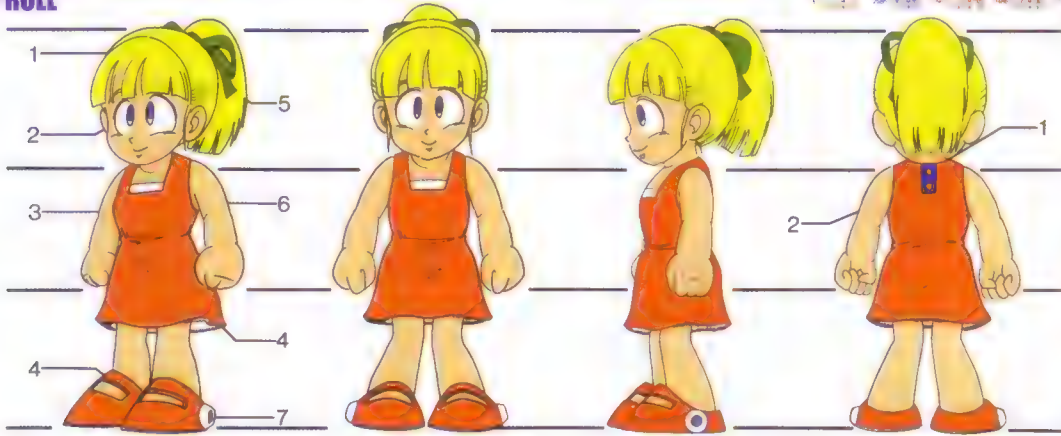
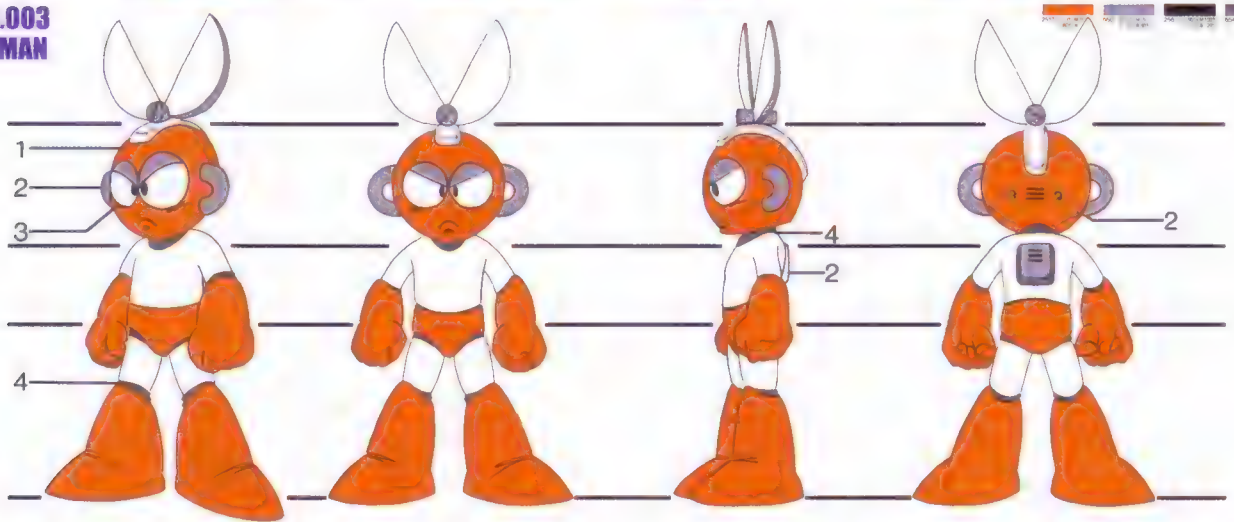
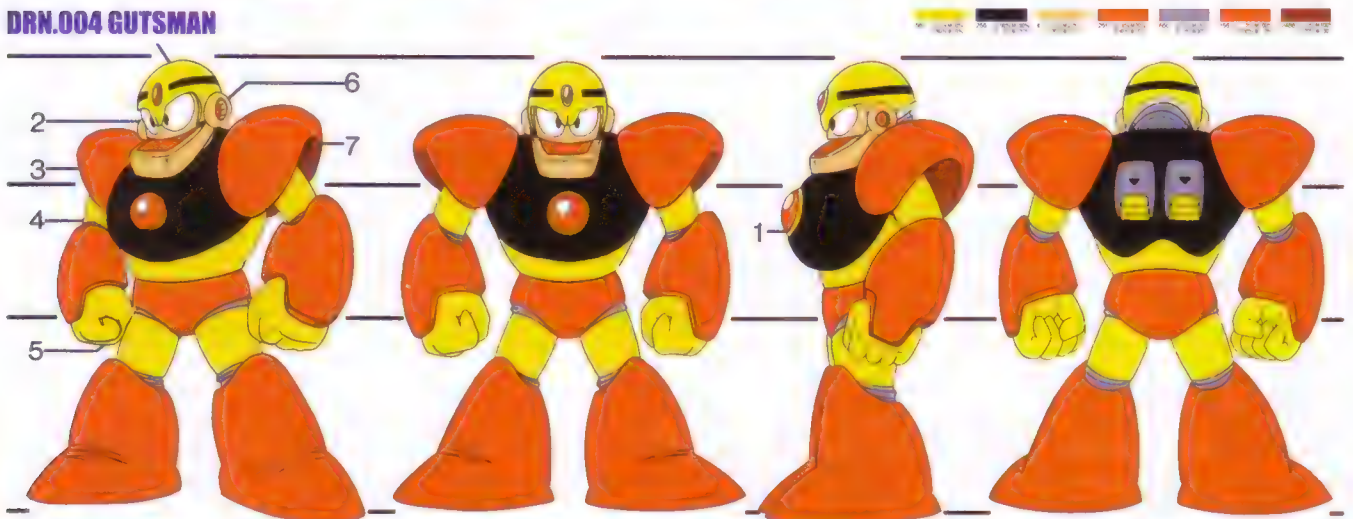
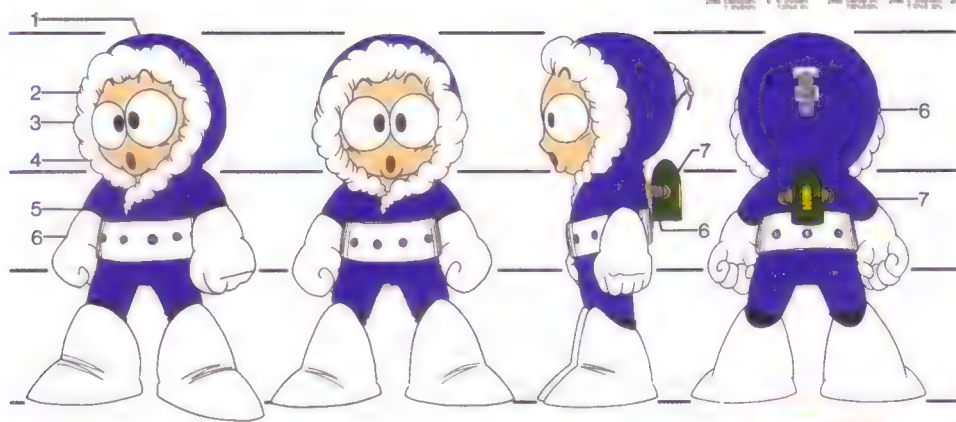
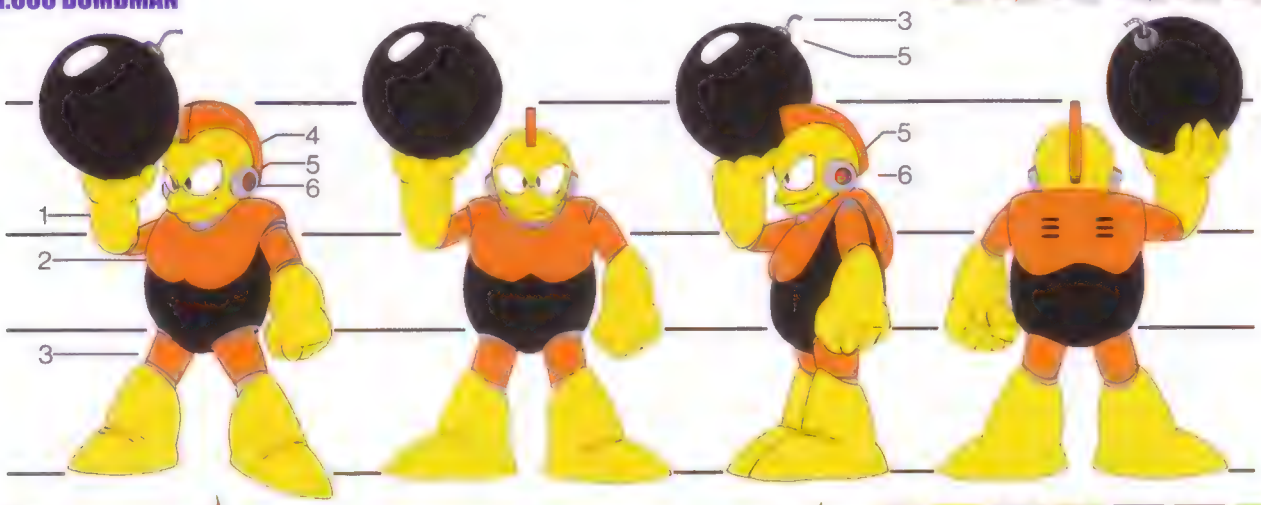
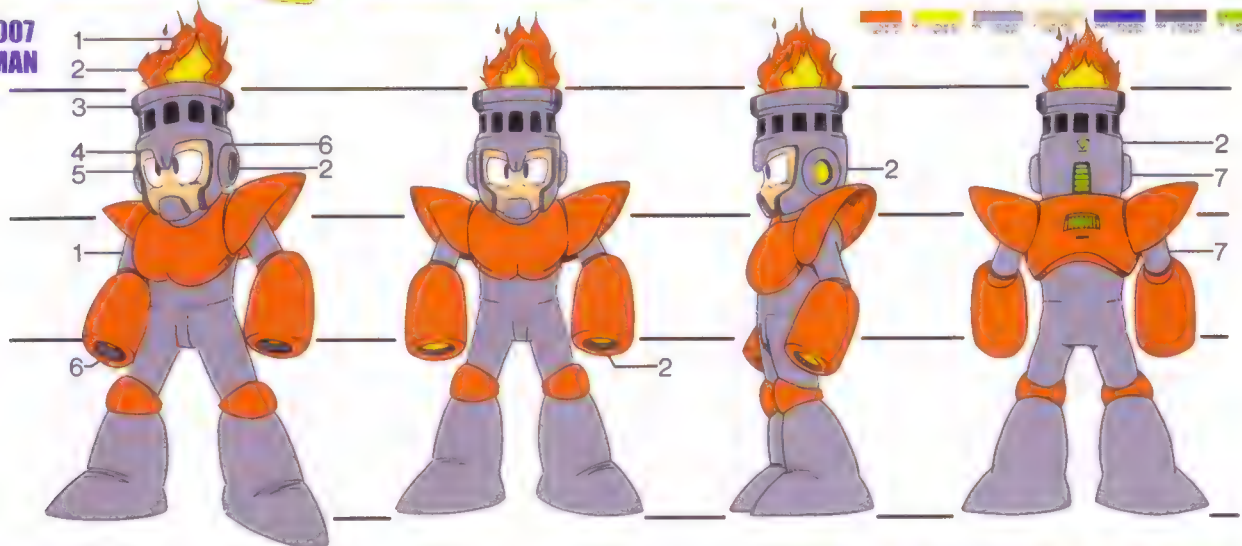
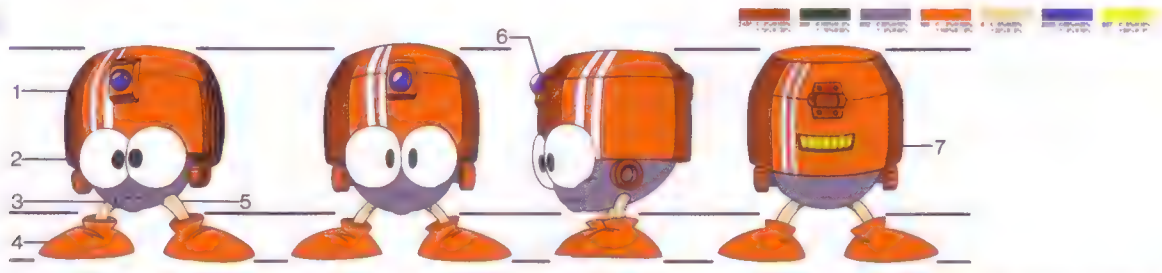
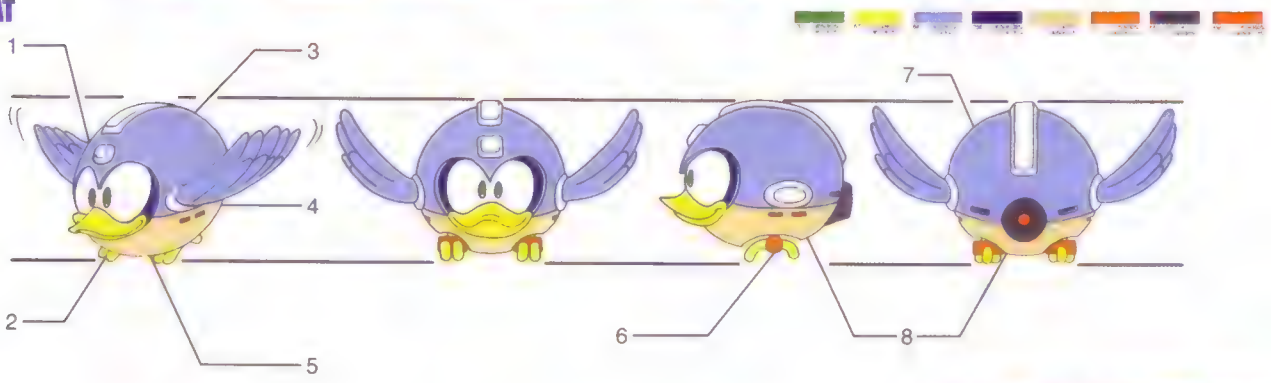
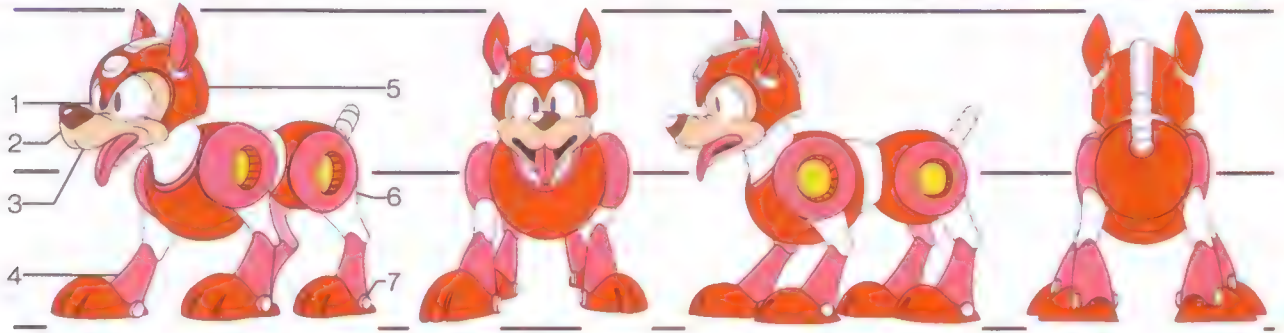
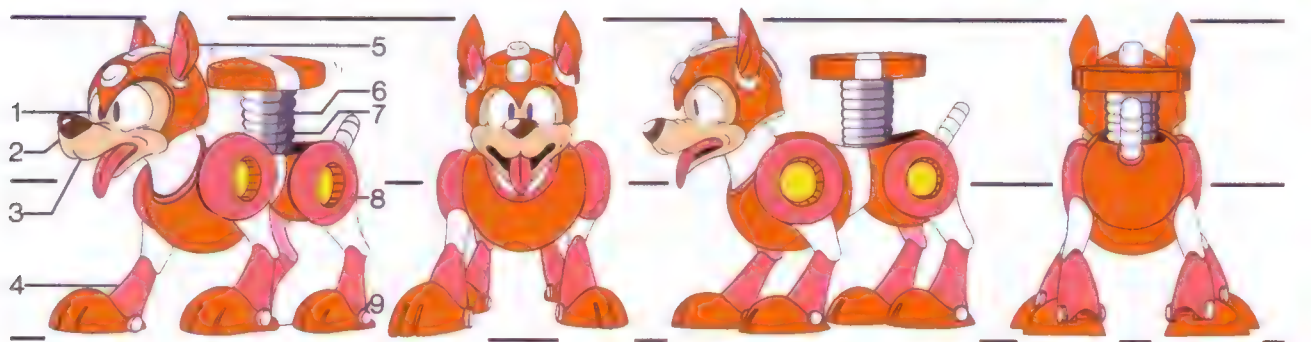
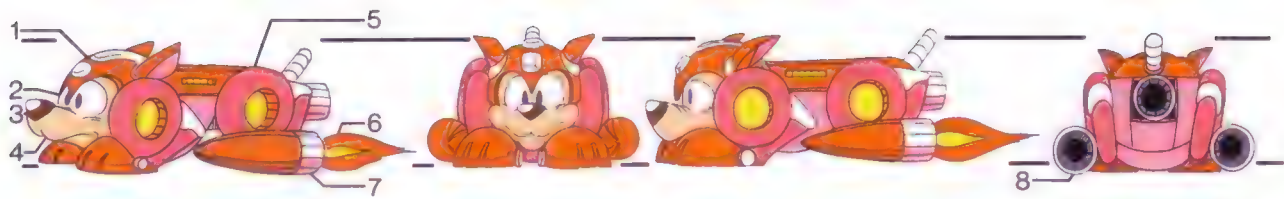
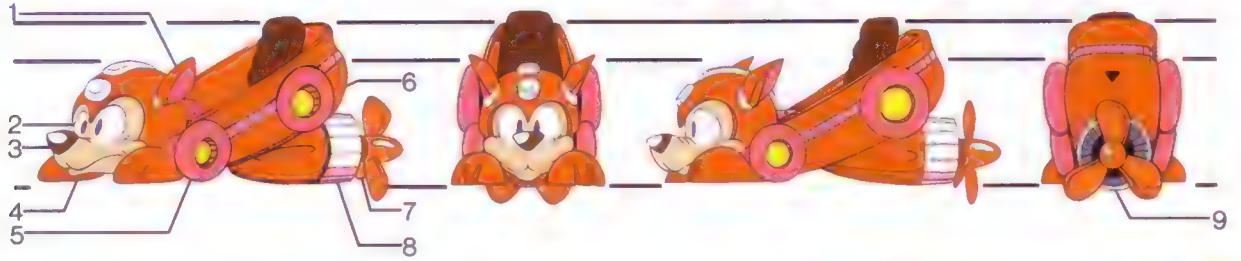
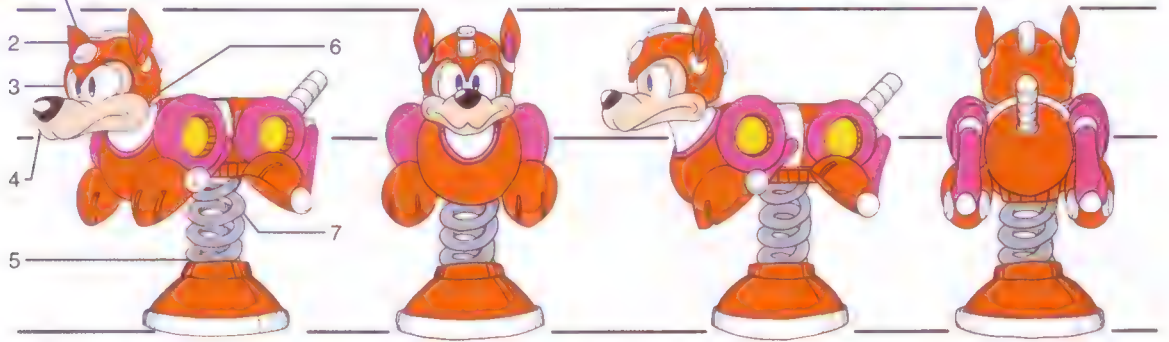
20周年記念イラスト第1弾

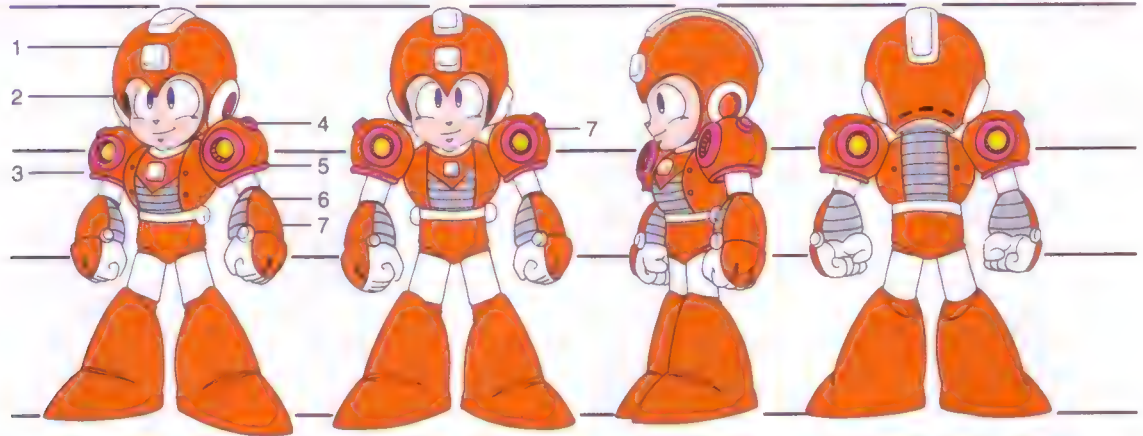
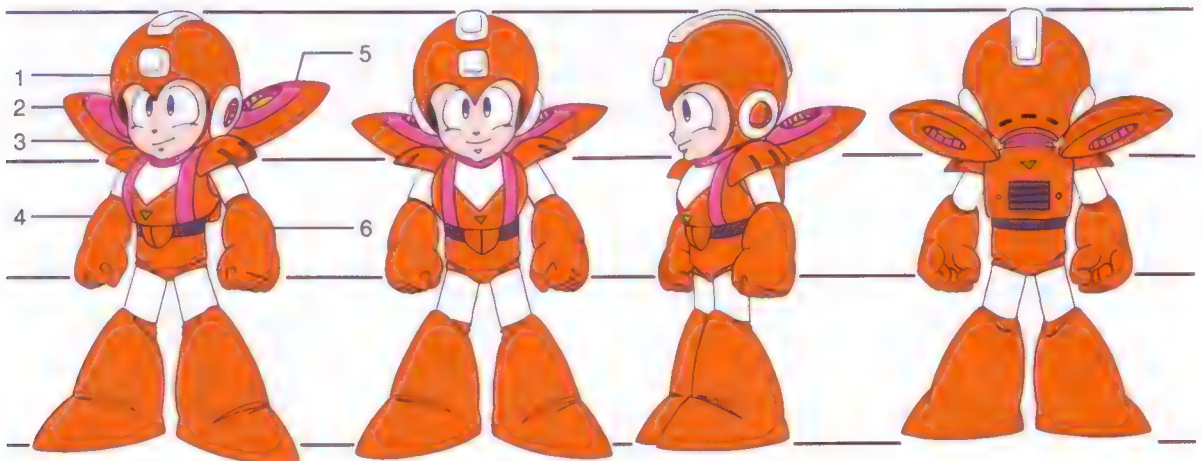
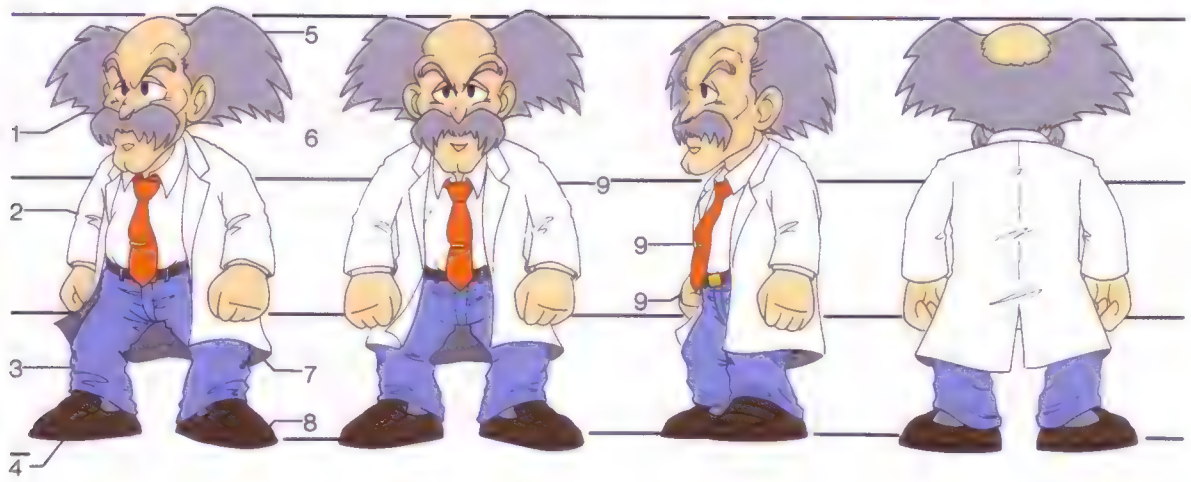
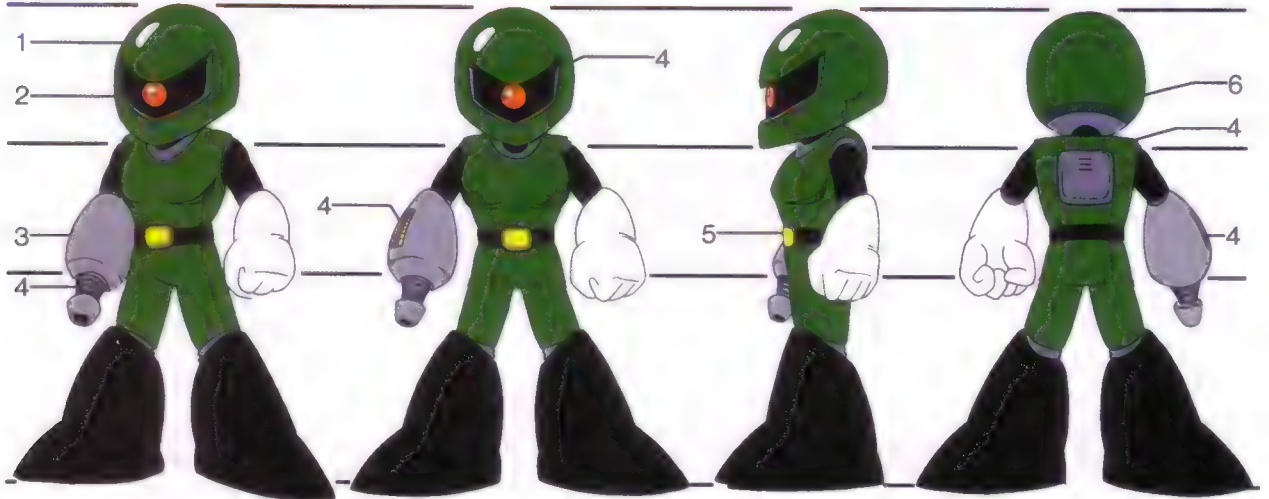
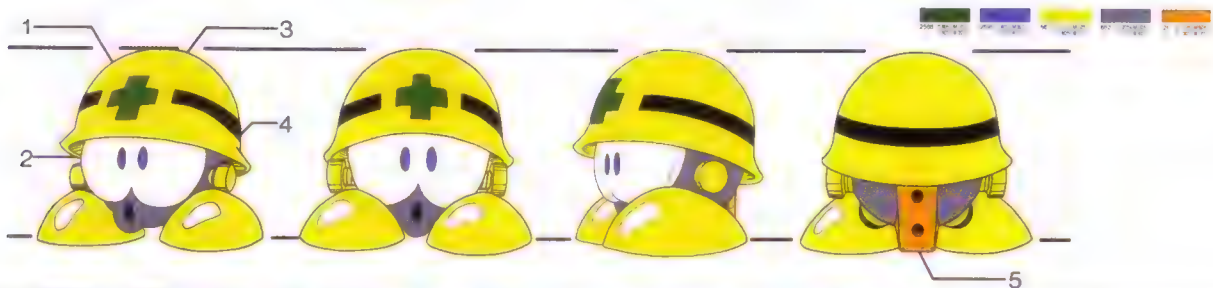
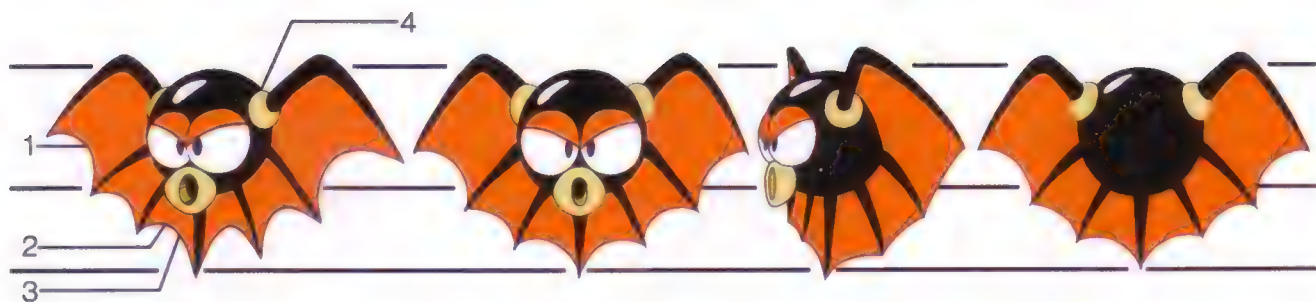
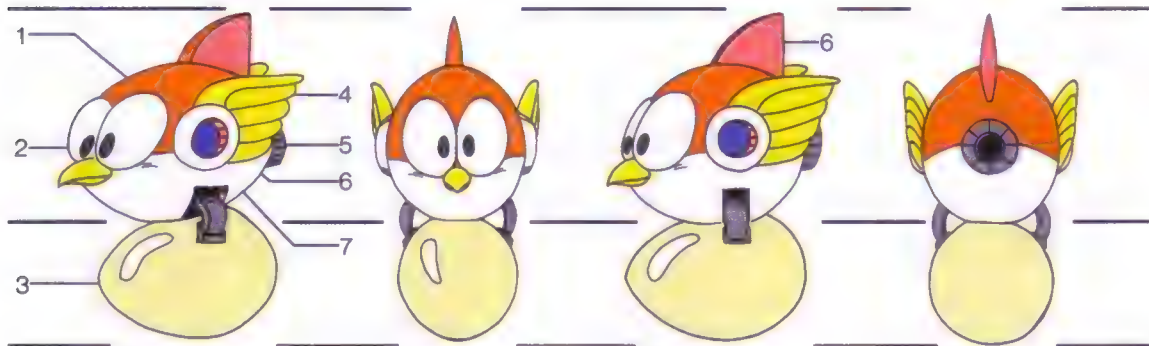
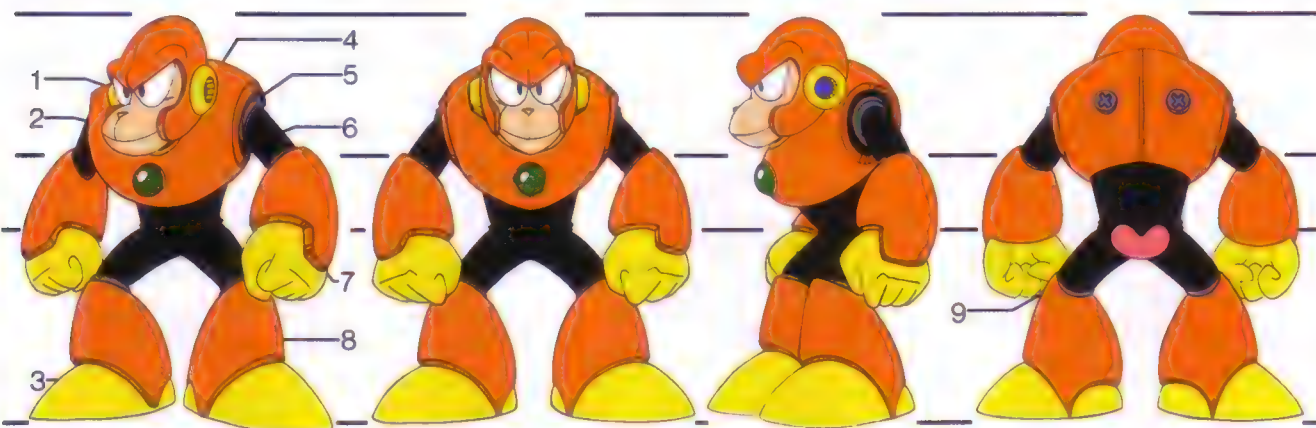
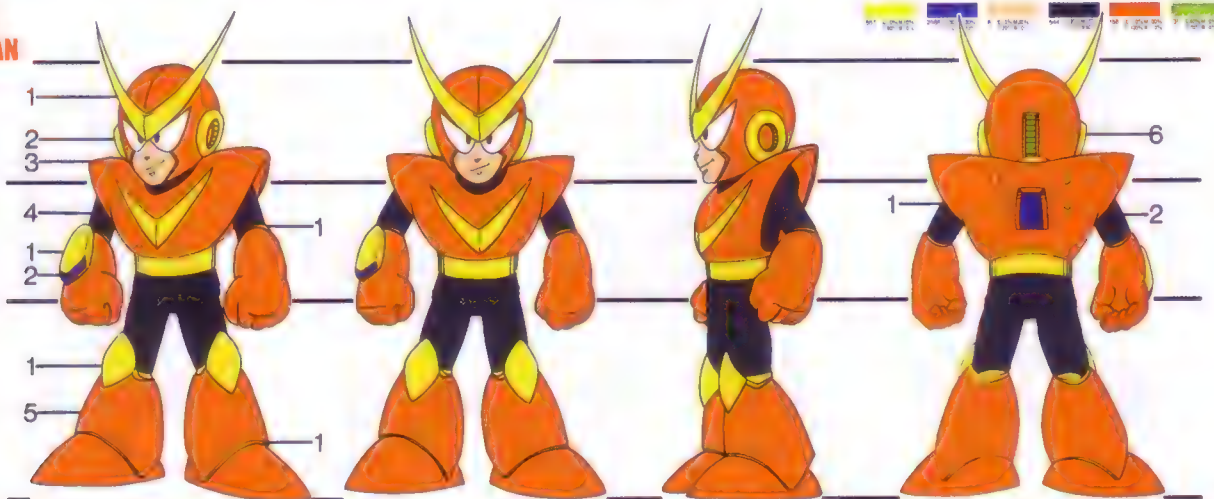
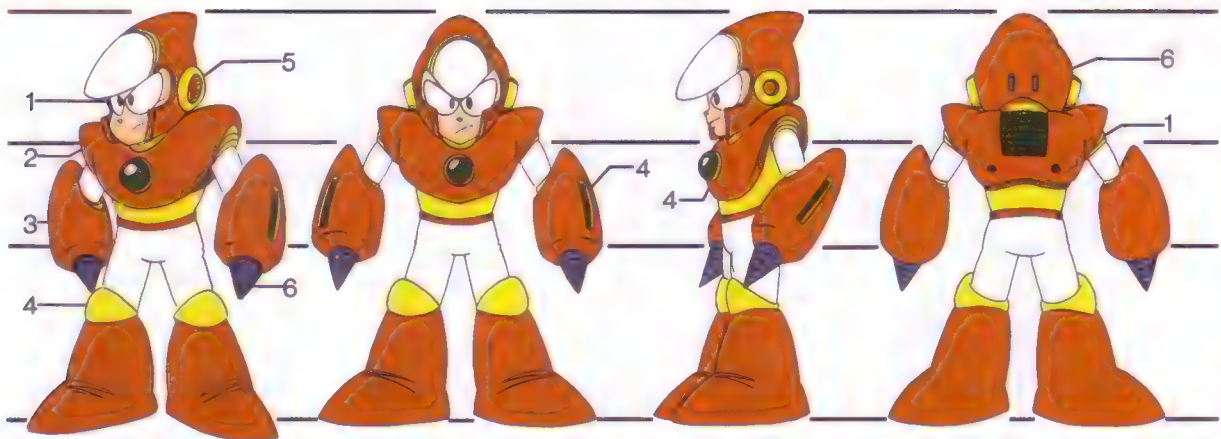
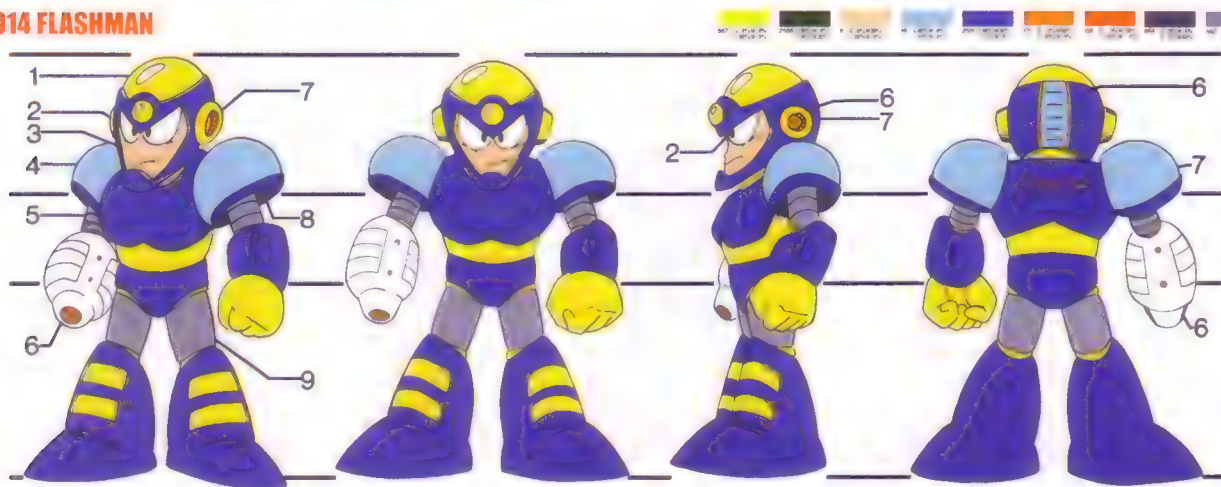
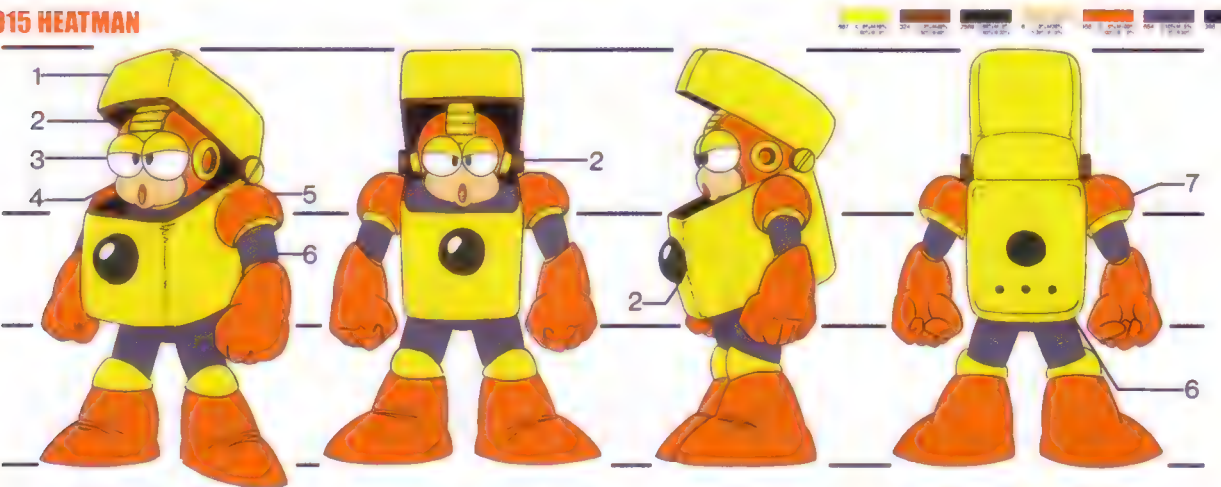
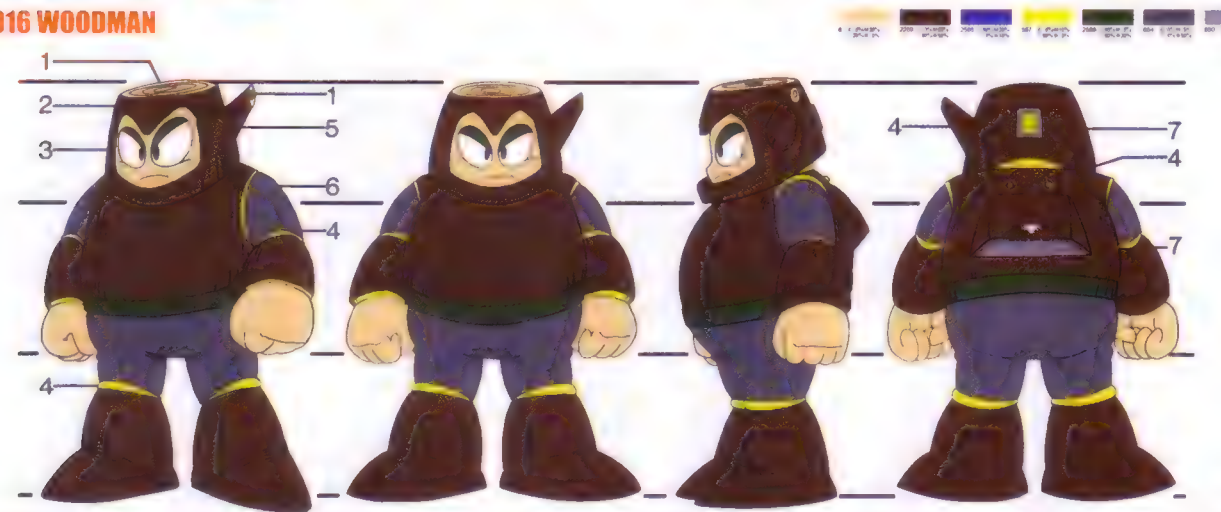
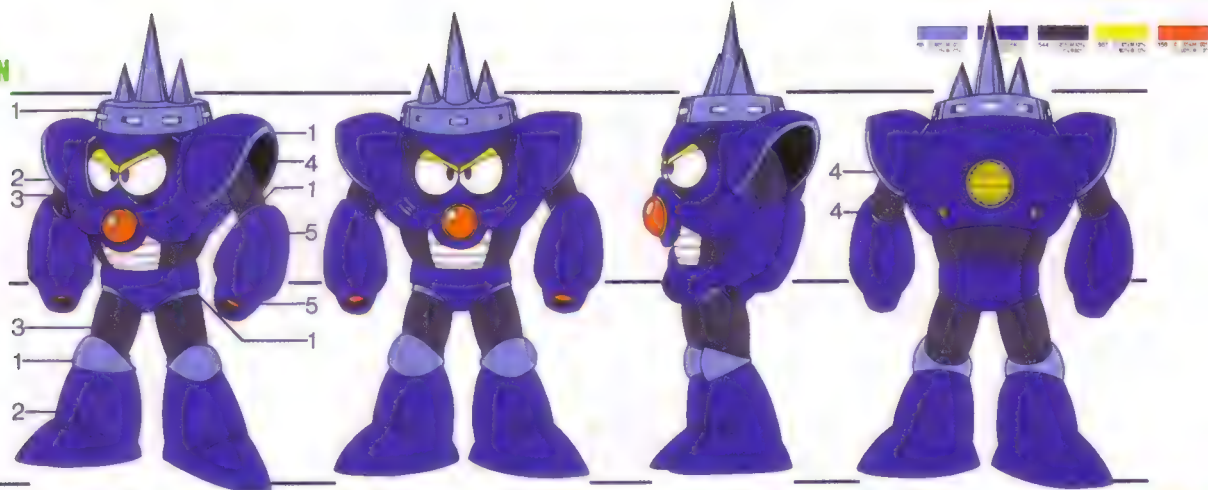
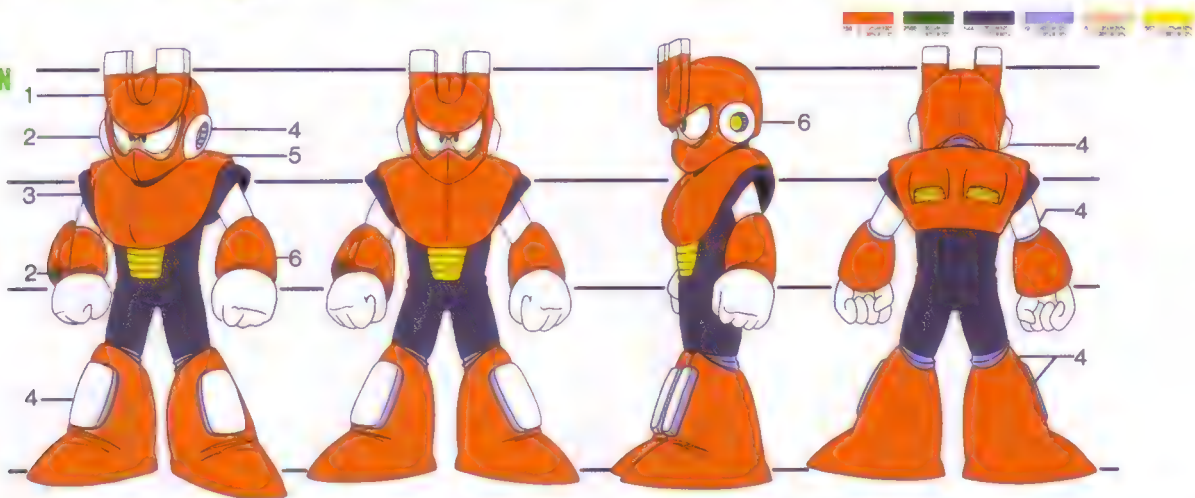
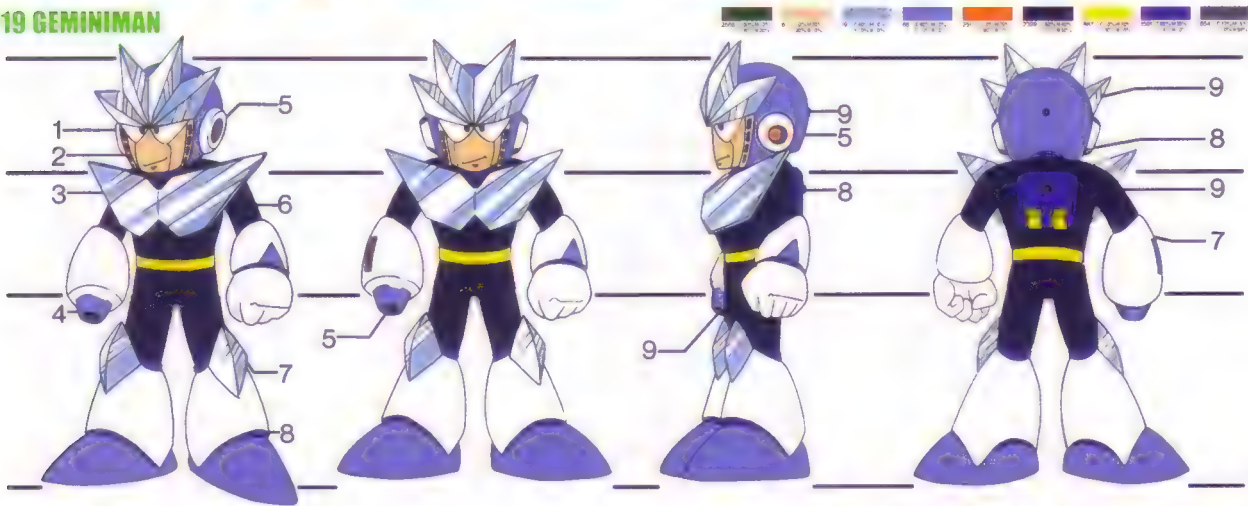
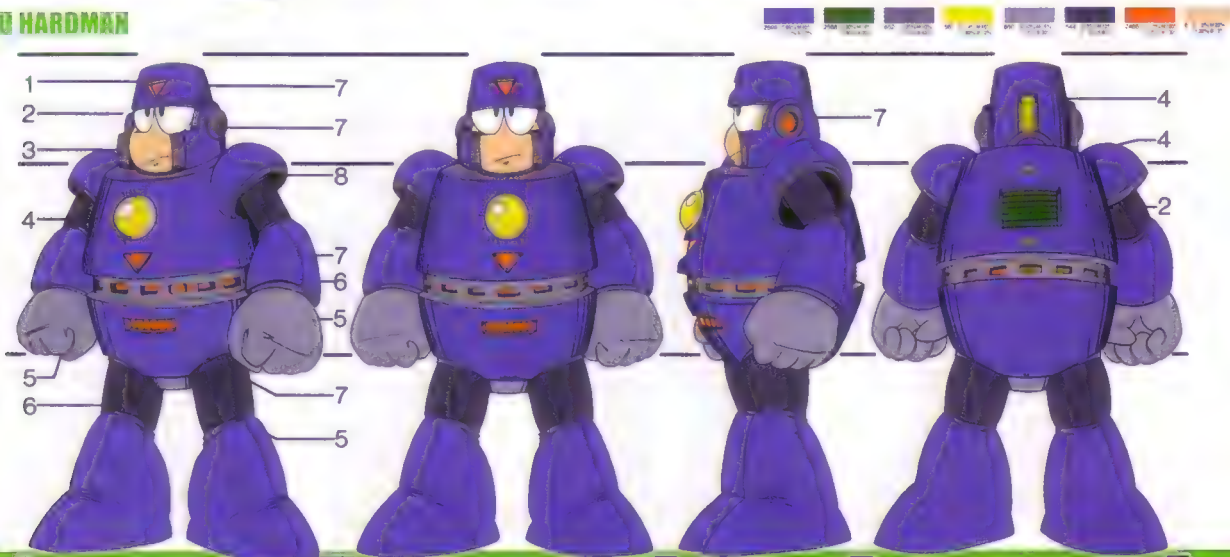
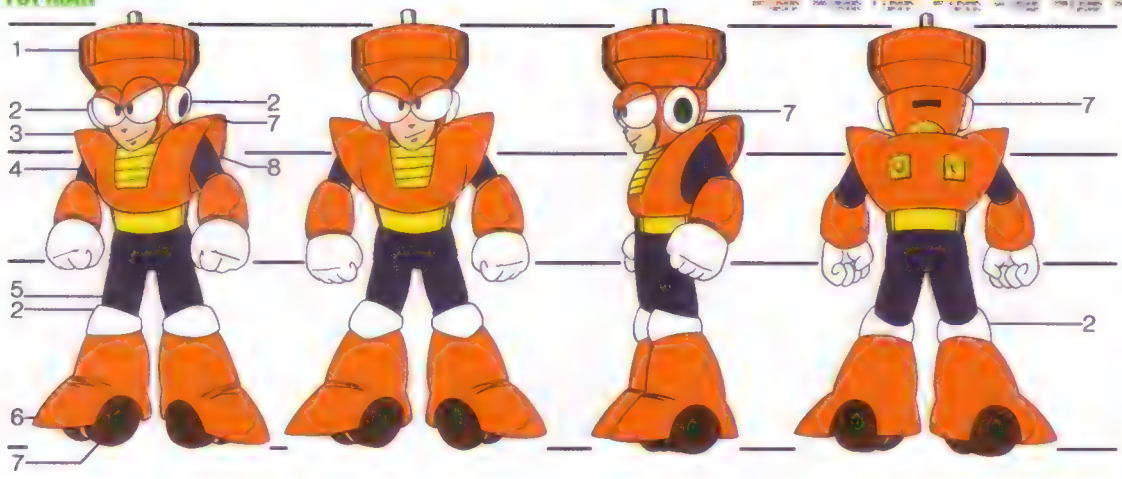
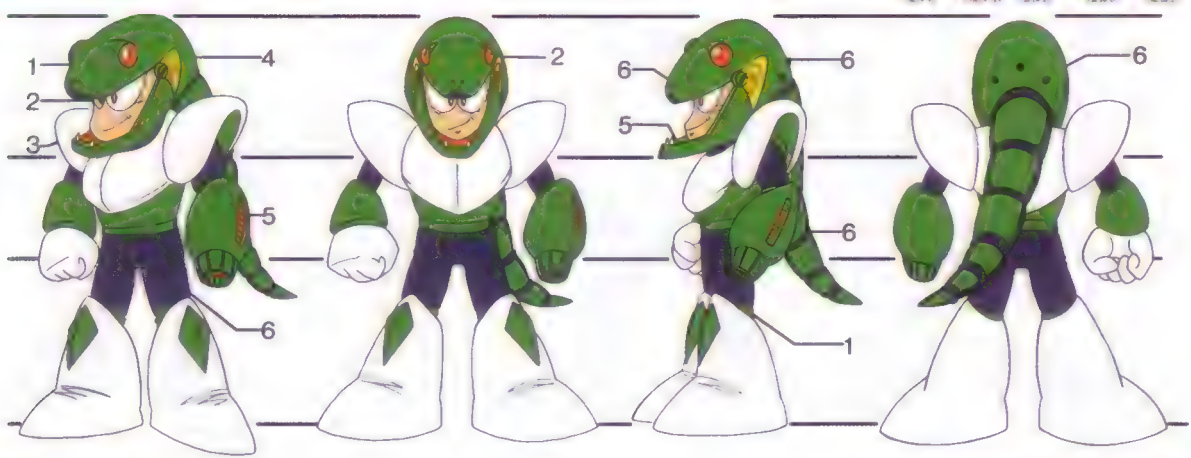
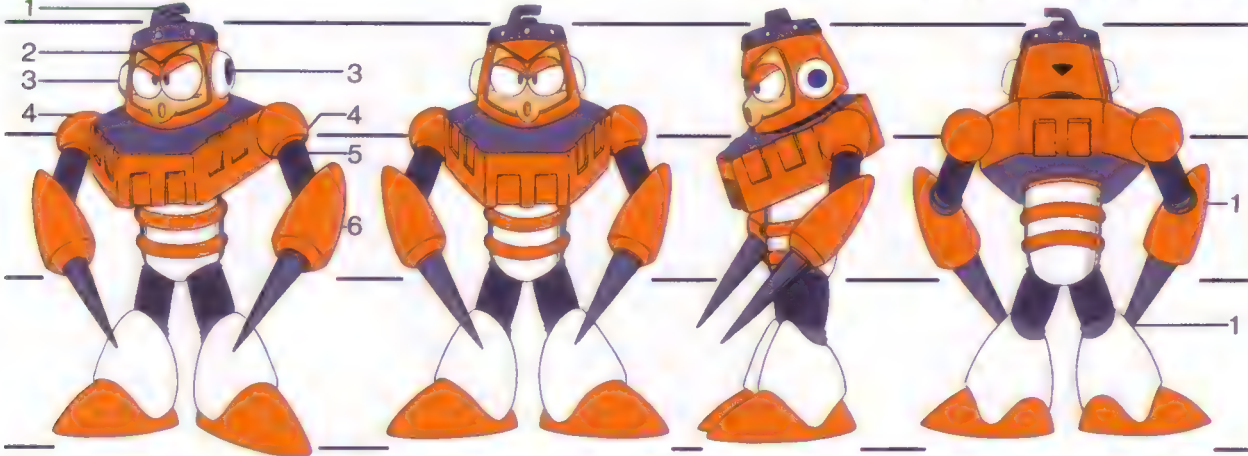
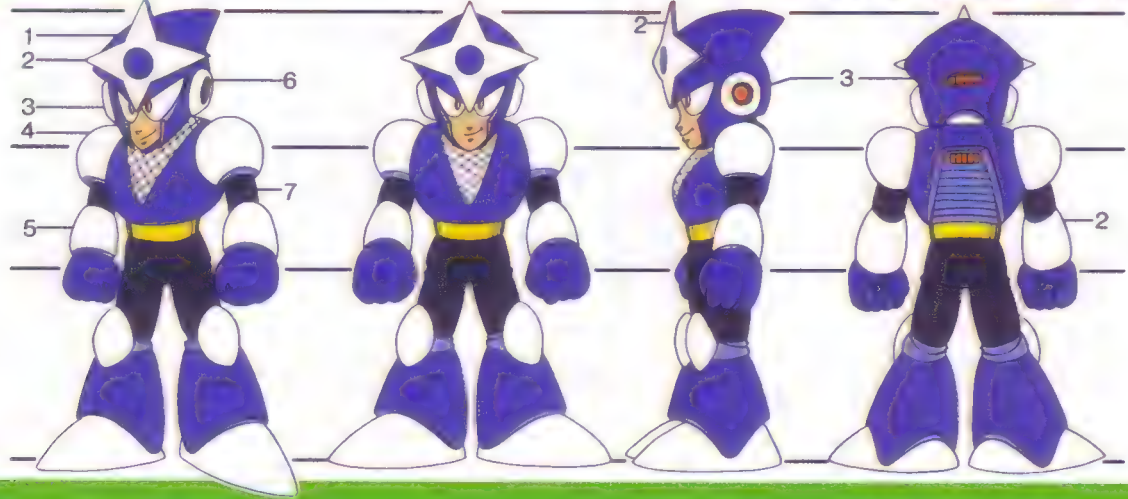
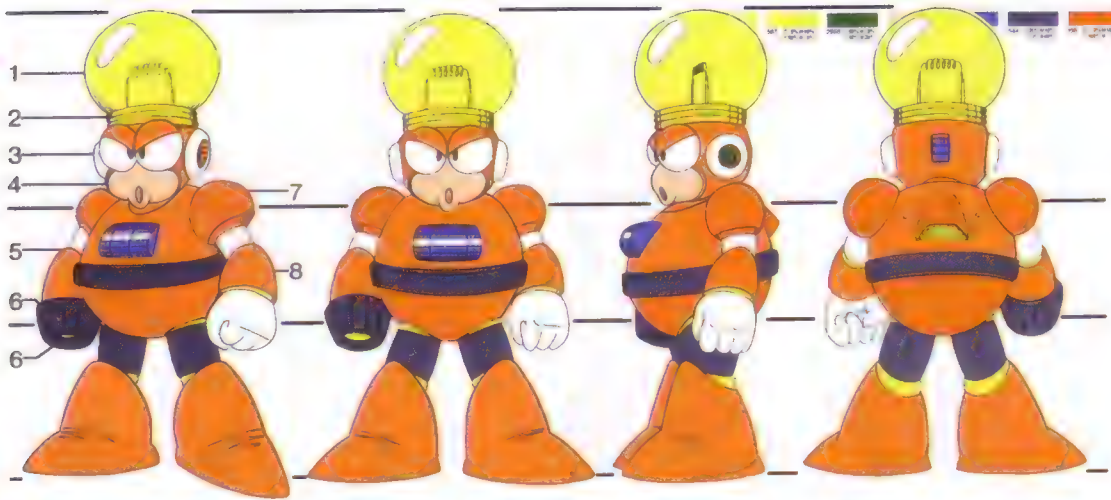
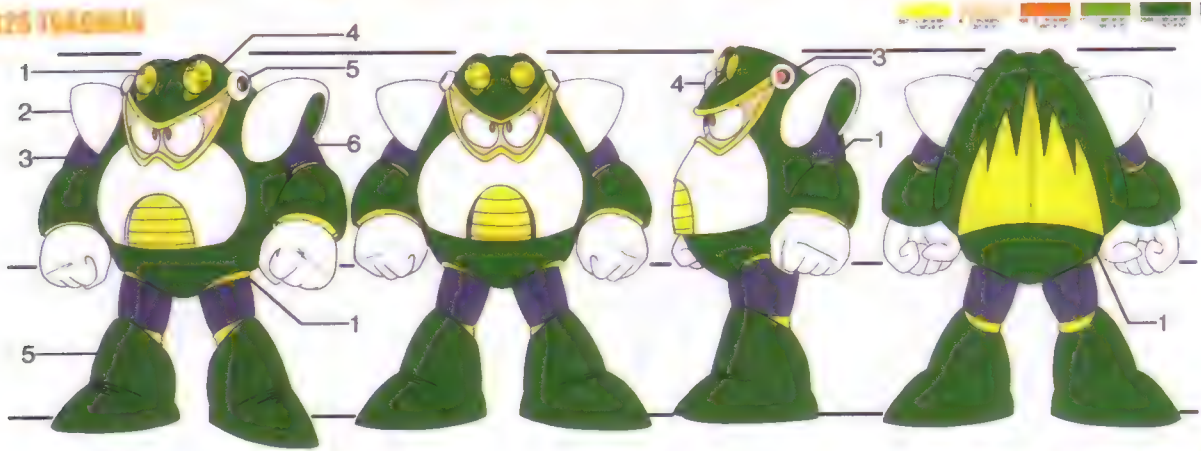
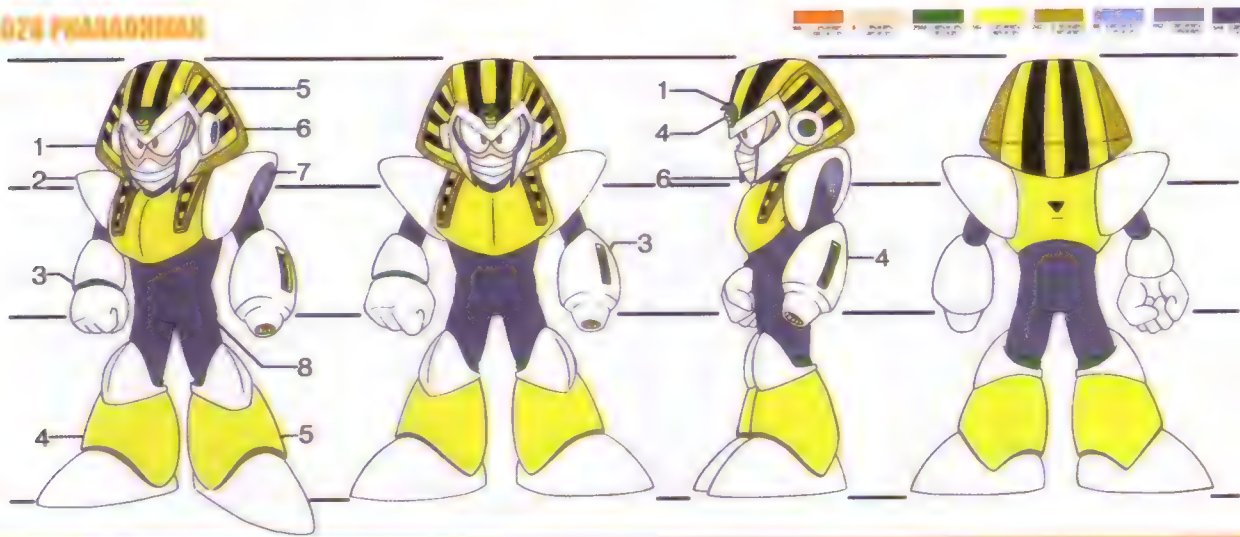
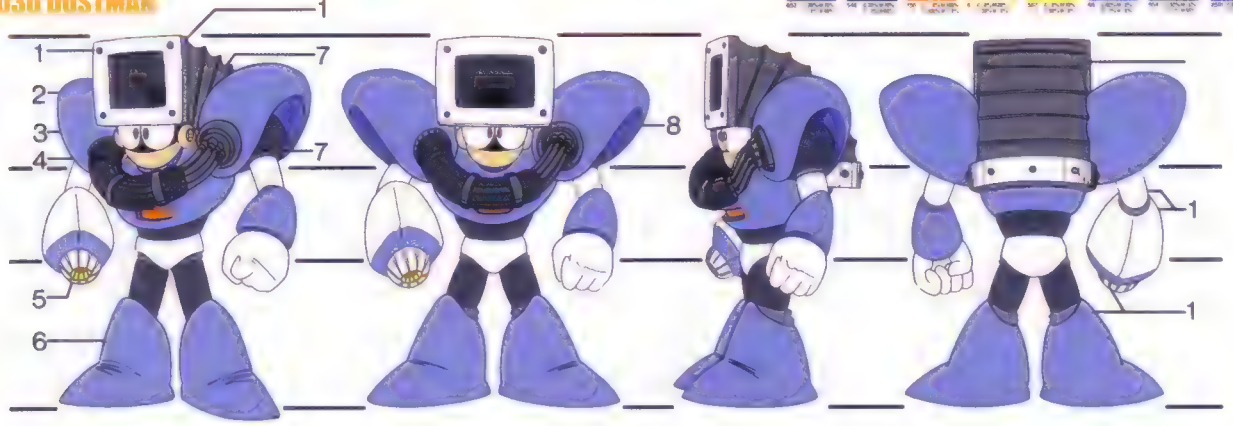
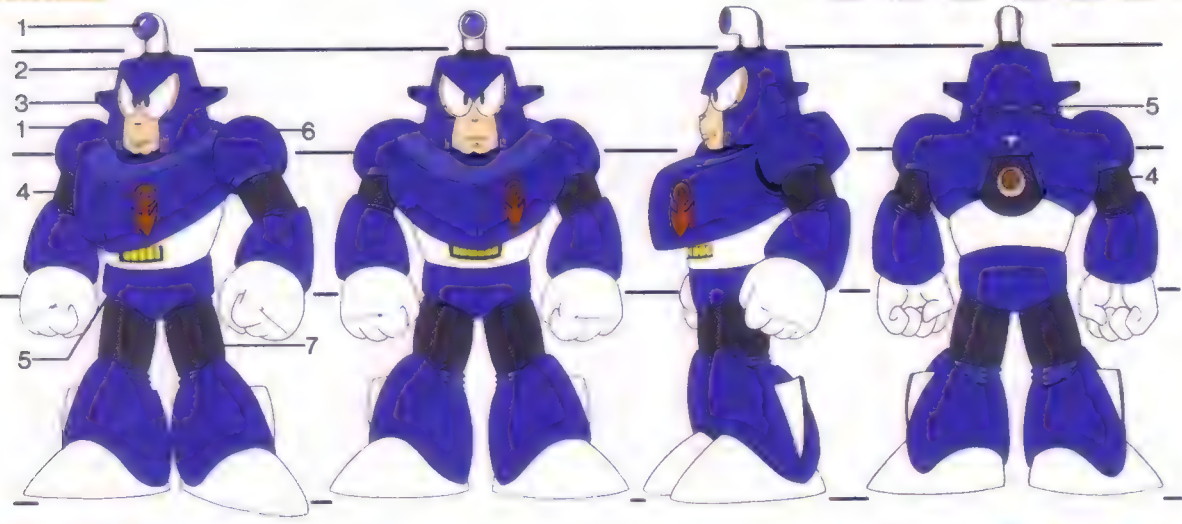
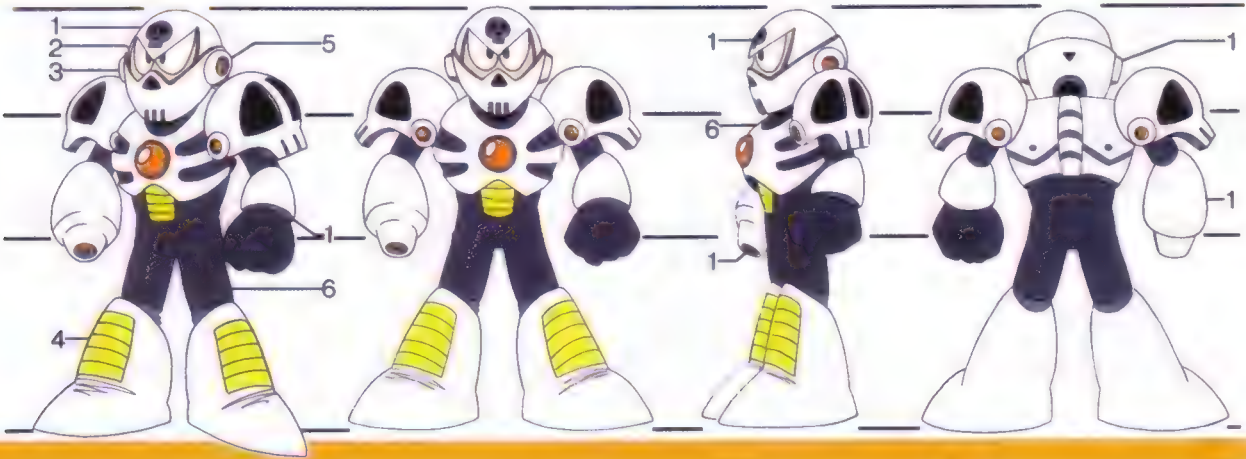
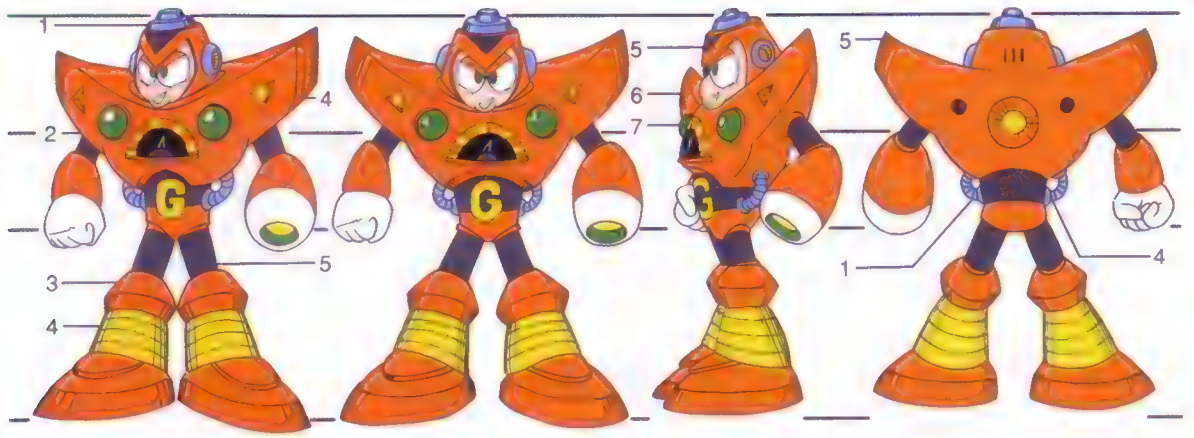
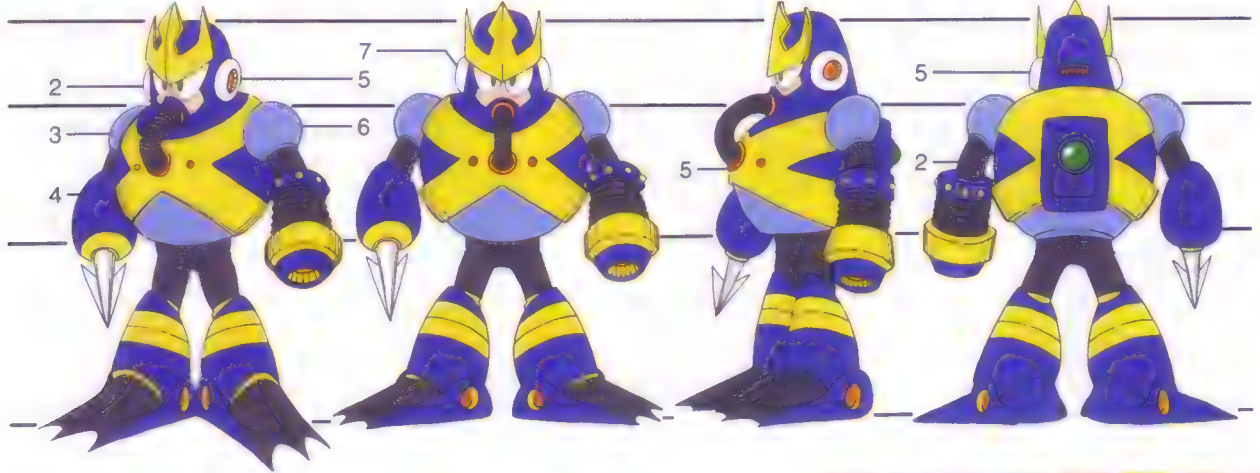
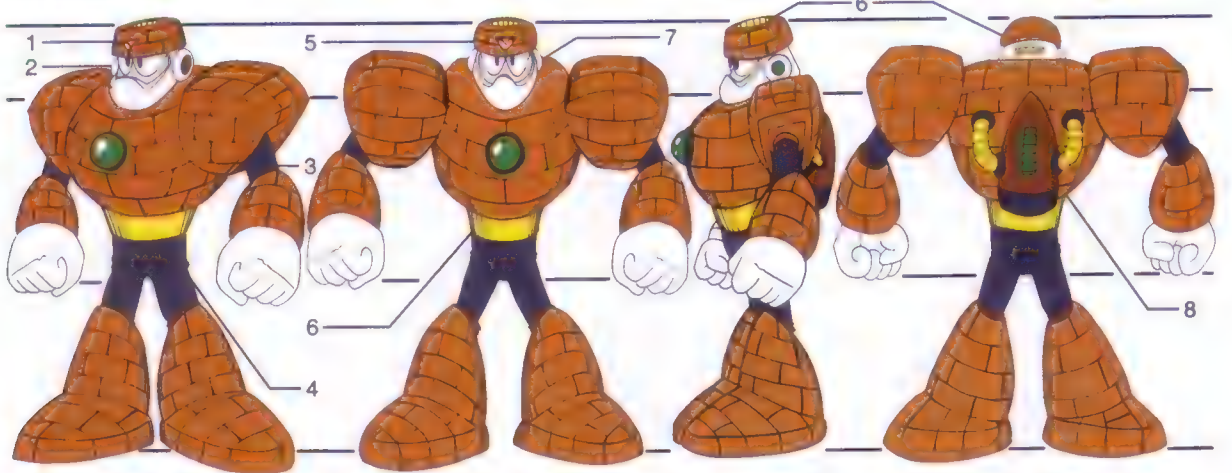
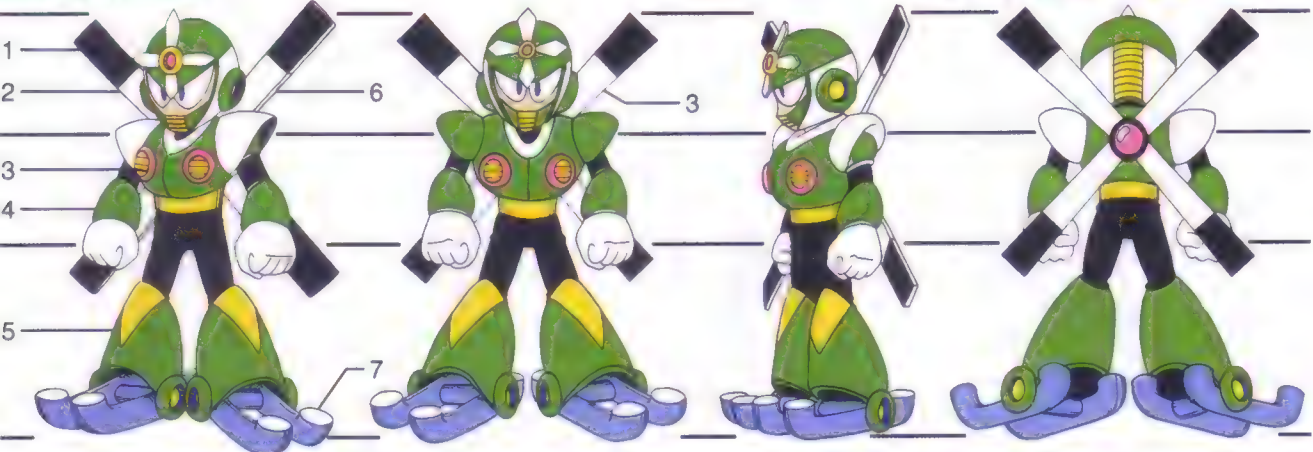
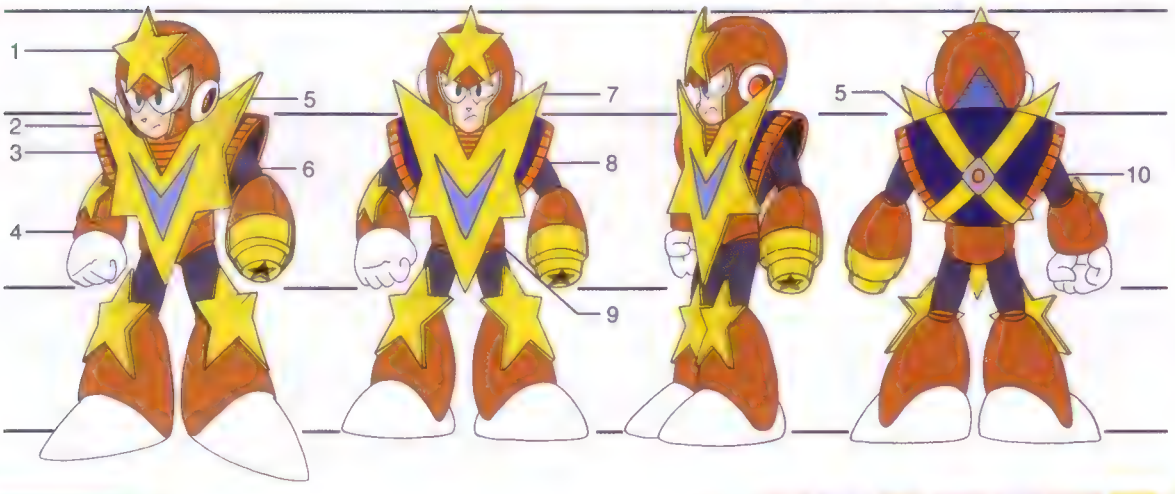
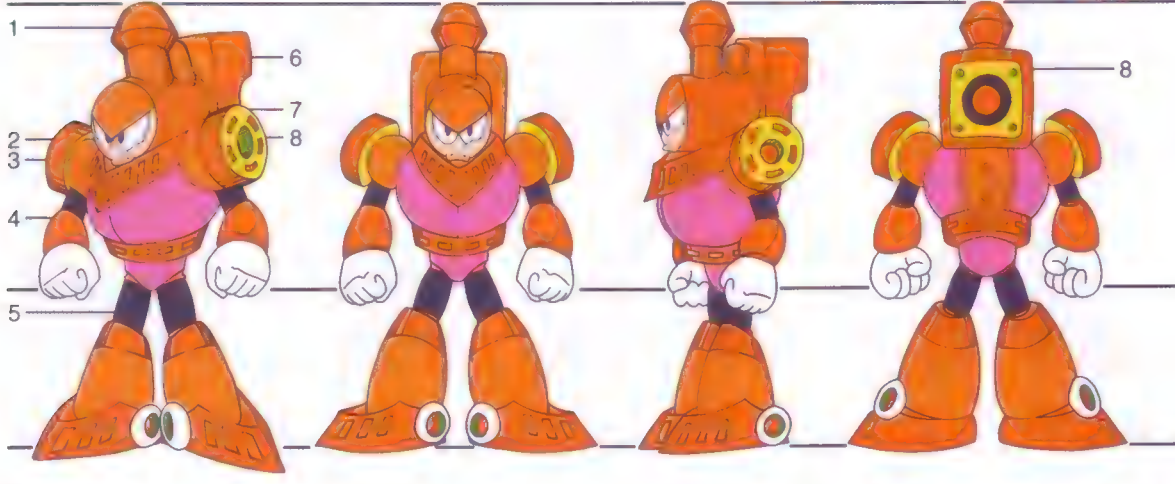
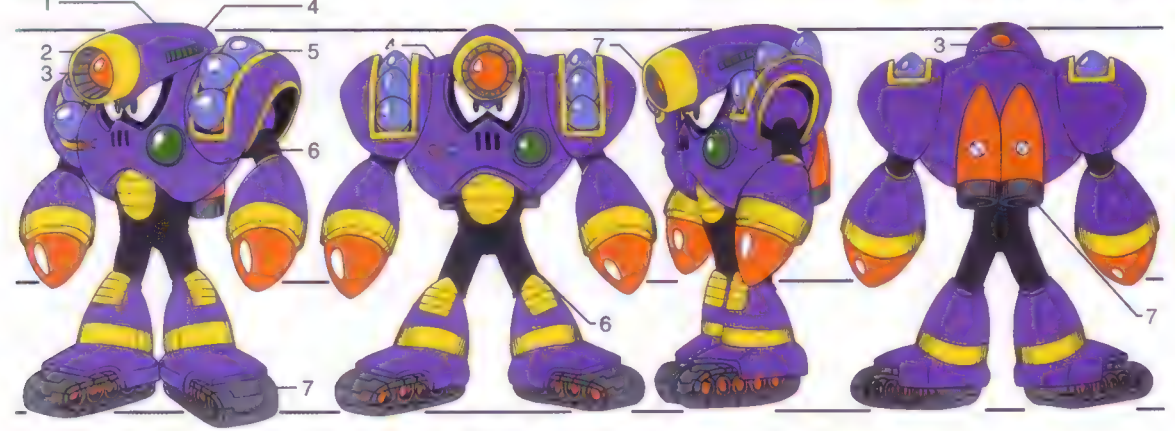
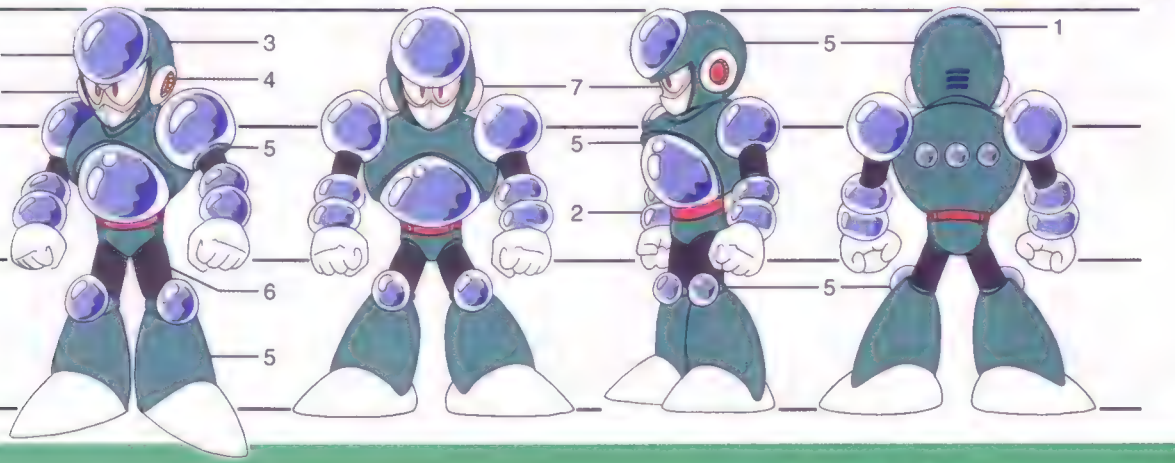
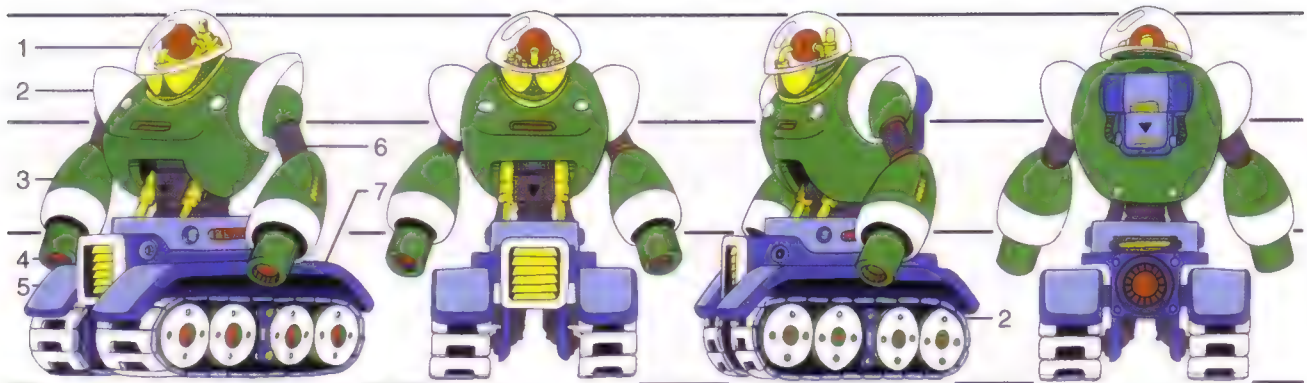
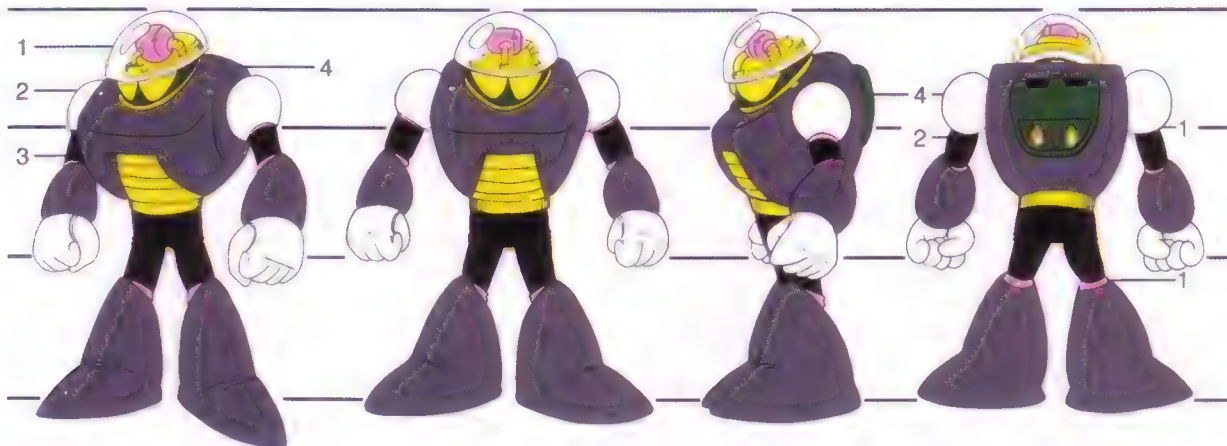
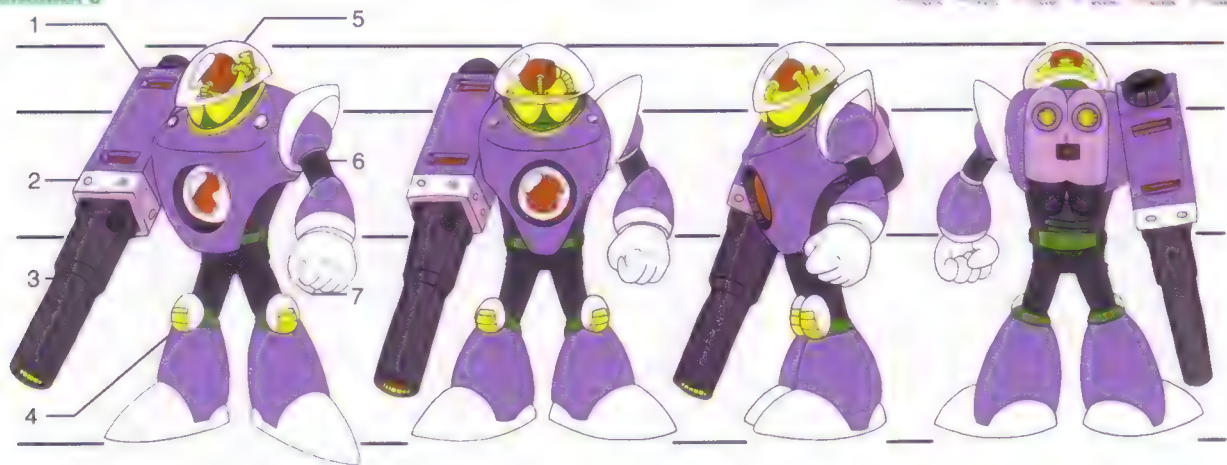
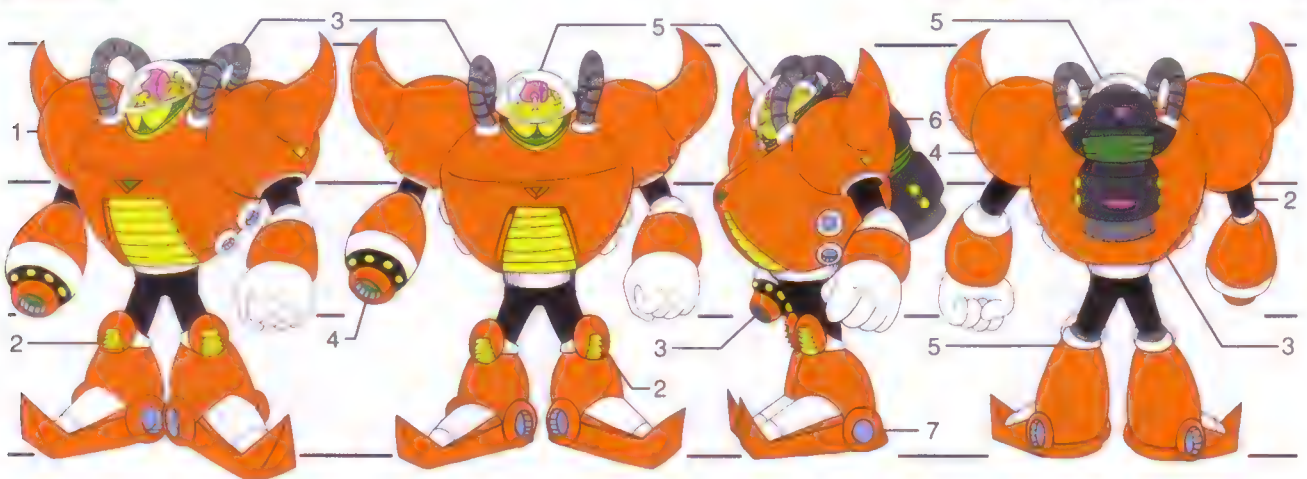
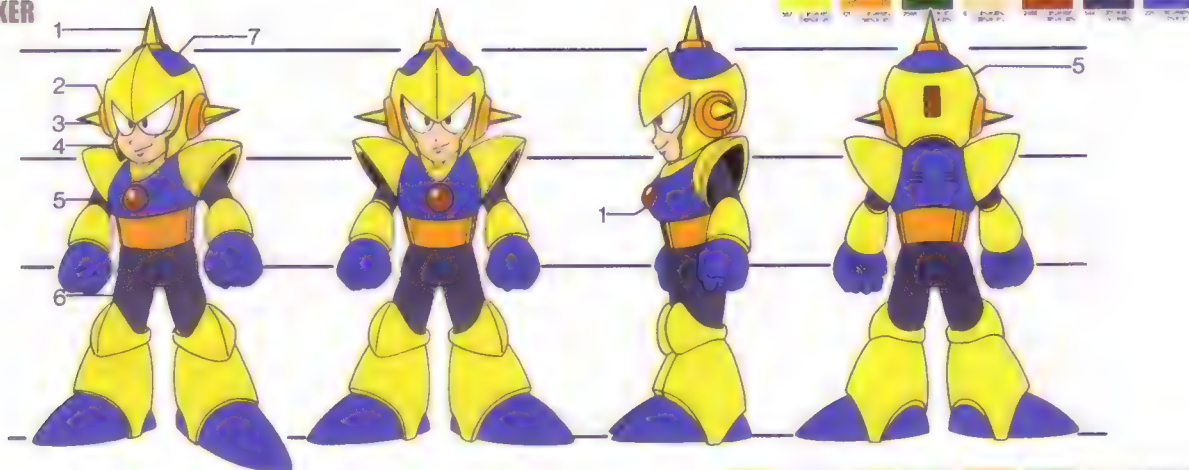
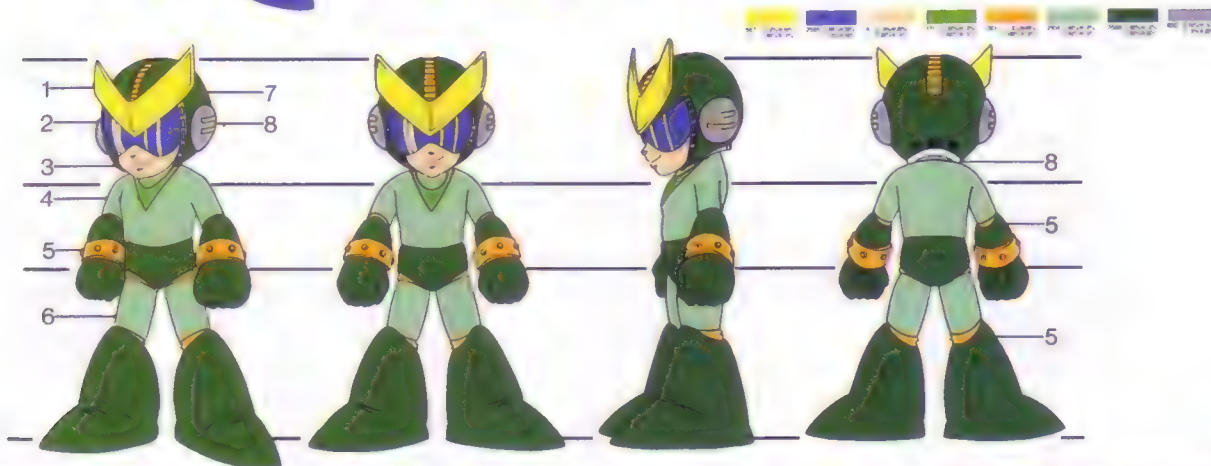
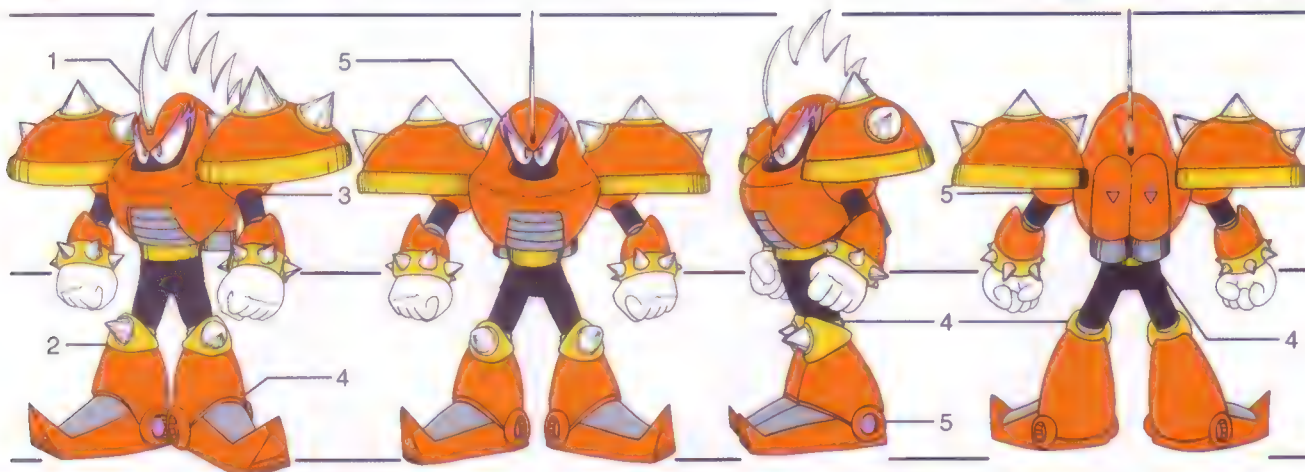
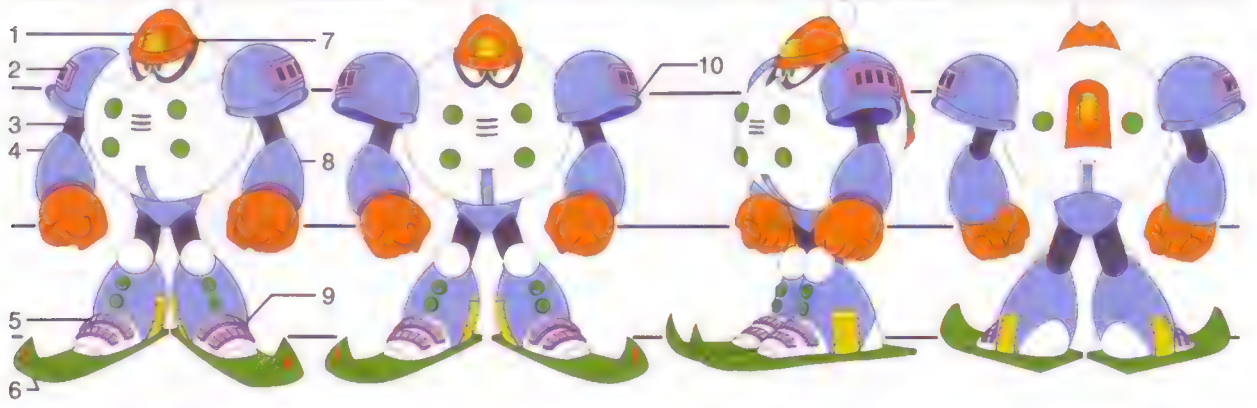
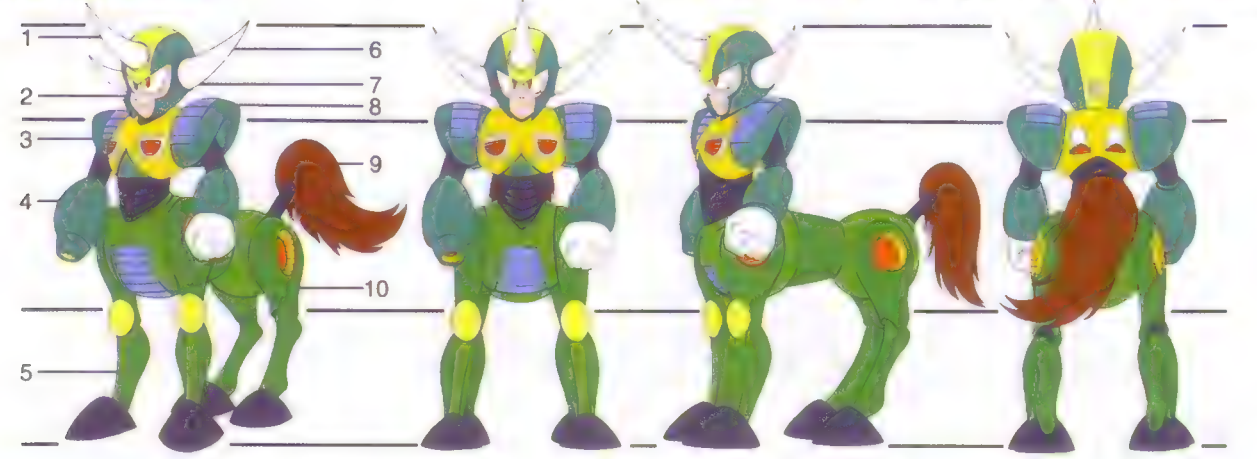
20周年記念イラスト第2弾

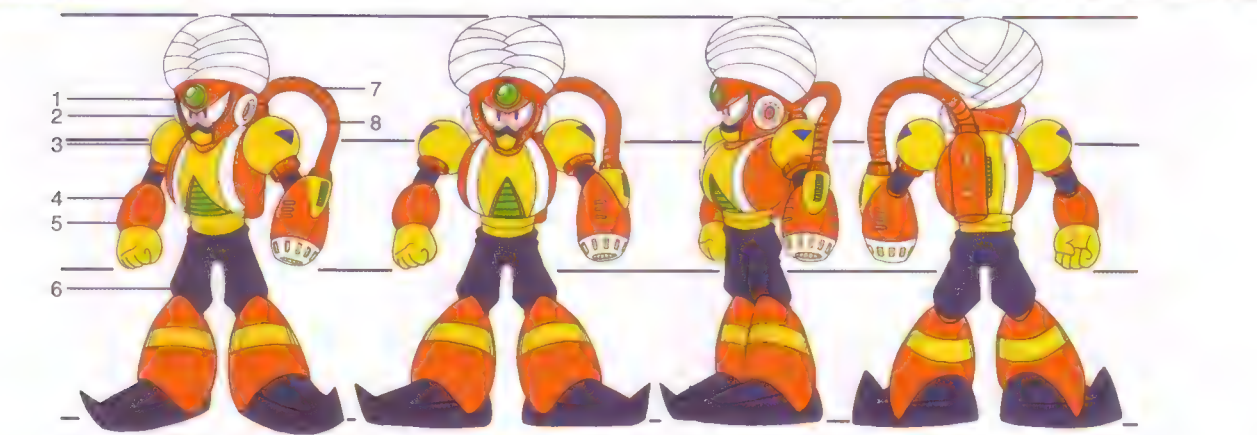
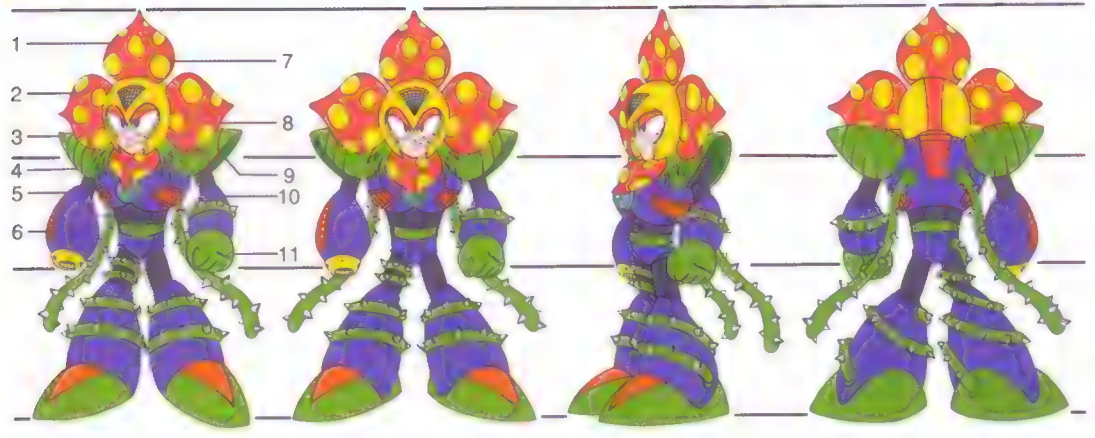
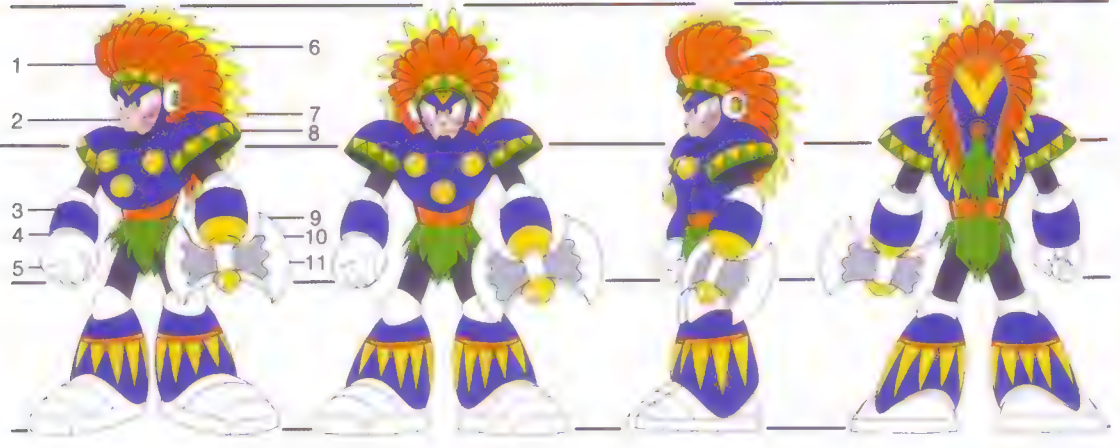
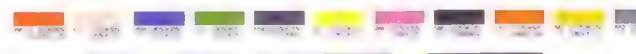
「第1弾とは違って、「ヒーローっぽく」というのがコンセプトでした。本来のロックマンのカッコよさを意識して描いています。最初は、この絵をインターネット上での壁紙配信以外で見かけず、もうこれ以上は使われないのかと少し不安になっていたので、20周年イベントの会場で大きく扱ってもらってるのを見たときは感動しました」（水野）

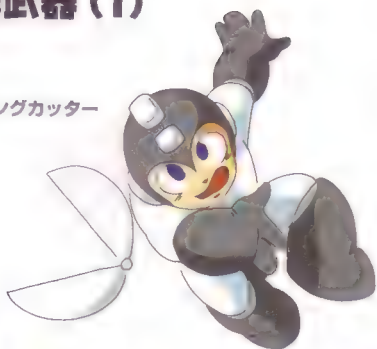
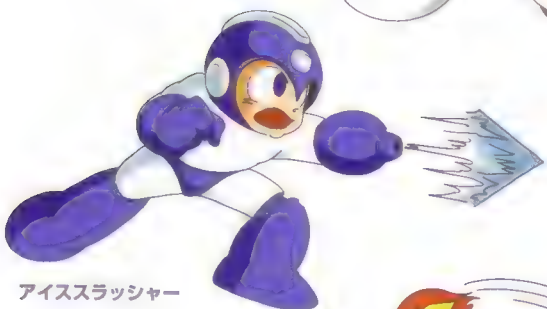
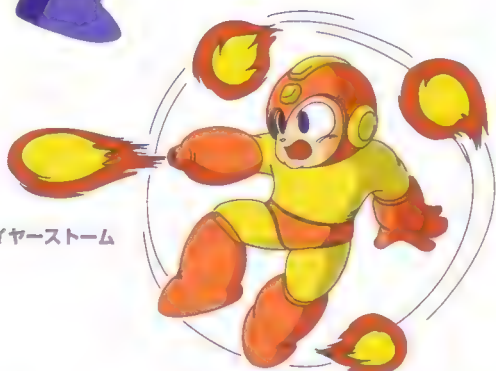
20周年記念日 公式サイト用

ANNIVERS
th

1
2
3
4
5
6
7
DRN.002 ROLL
1
2
3
4
5
6
7
DRN.003
CUTMAN
1
2
3
4
DRN.004 GUTSMAN
1
2
3
4
5
6
7

N.005 ICEMAN
N.006 BOMBMAN
N.007
REMAN
N.008 ELECMAN

EDDIE
BEAT
RUSH
RUSH COIL

RUSH MARINE
NEW RUSH COIL
POWER ROCKMAN
JET ROCKMAN

ALBERT W. WILY
1
2
3
4
5
6
7
8
9
9
9
DRN.000 BLUES
1
2
3
4
5
6
5
2
2
5
SNIPER JOE
1
2
3
4
4
4
5
6
4
4
METALL
1
3
4
2
5

4
1
2
3
PIPI
1
6
4
2
5
6
7
3
MONKING
4
1
5
2
6
7
8
3
9
REGGAE
1
7
2
3
4
5
6

.009 METALMAN
.010 AIRMAN
.011 BUBBLEMAN
.012
KMAN

VN.013 CLASHMAN
VN.014 FLASHMAN
VN.015 HEATMAN
VN.016 WOODMAN

017
LEMAN
018
NETMAN
019 GEMINIMAN
020 HARDMAN

.021 TOPMAN
.022 SNAKEMAN
.023 SPARKMAN
.024 SHADOWMAN

N.029 RINGMAN
N.030 DUSTMAN
N.031 DIVEMAN
N.032 SKULLMAN

WN.033 GRAVITYMAN
WN.034 WAVEMAN
WN.035 STONEMAN
WN.036 GYROMAN

.037 STARMAN
.038 CHARGEMAN
.039 NAPALMMAN
.040 CRYSTALMAN

DARKMAN 3

DARKMAN 4

RKN.001 ENKER
QUINT
RKN.002 PUNK
RKN.003 BALLADE

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
1
2
3
4
5
6
7
8
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

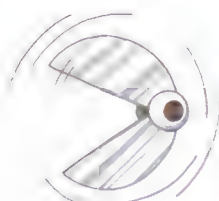
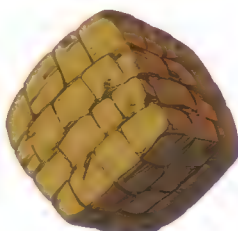
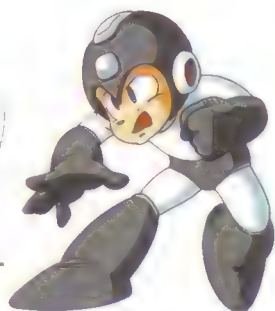
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
1
2
3
4
5
6
7
8
9

『ロックマン』特殊武器（1）

ローリングカッター

スーパーアーム

アイススラッシャー

ハイパーボム

ファイヤーストーム

サンダービーム

『ロックマン』特殊武器（2）

ローリングカッター

スーパーアーム

アイススラッシャー

ハイパーボム

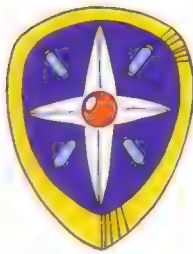
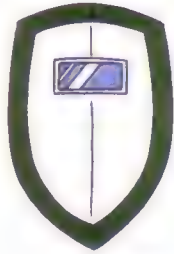
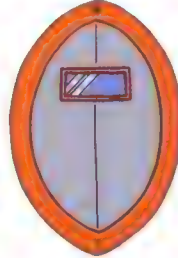
ファイヤーストーム

サンダービーム

ブリザードストック
（ブリザードマン）

サムライスピア
（ヤマトマン）

バリヤードスピア
（エンカー）

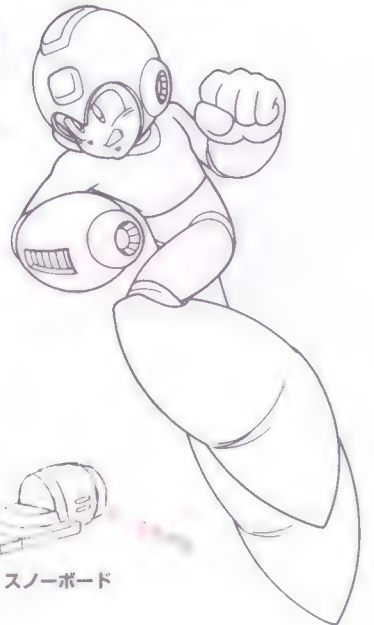
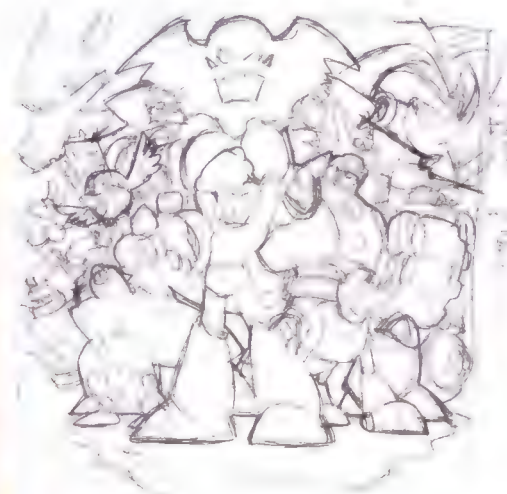
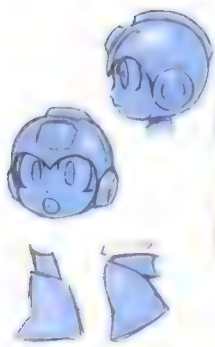
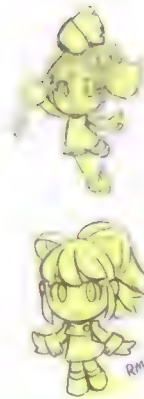
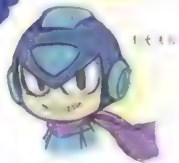
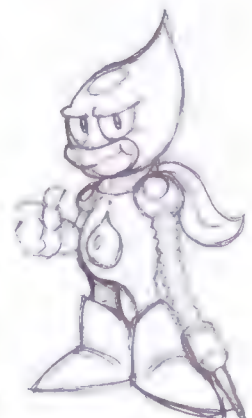
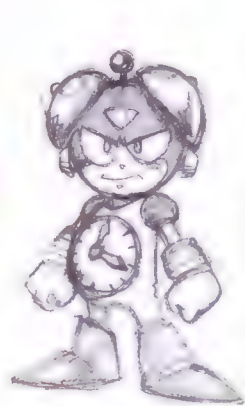
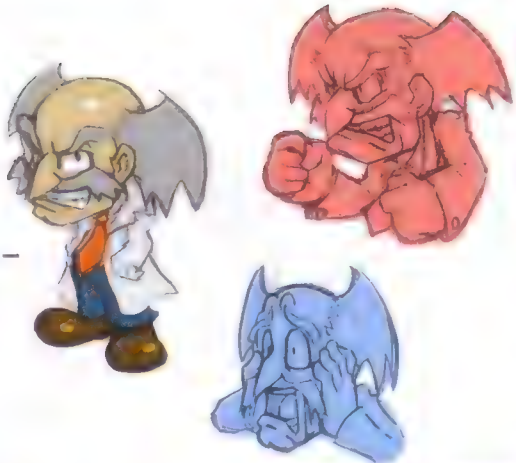
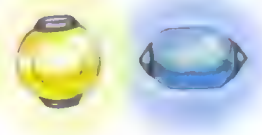
ナイトシールド
（ナイトマン）

スナイパーシールド
（スナイパージョー）

ブルースシールド
（ブルース）

「ロックマン3」取扱説明書に
掲載されたイラスト。

「ロックマン3」のころに描かれた
と思われる、未使用イラスト。

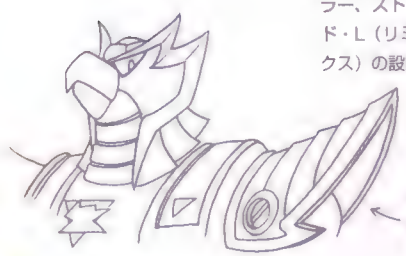
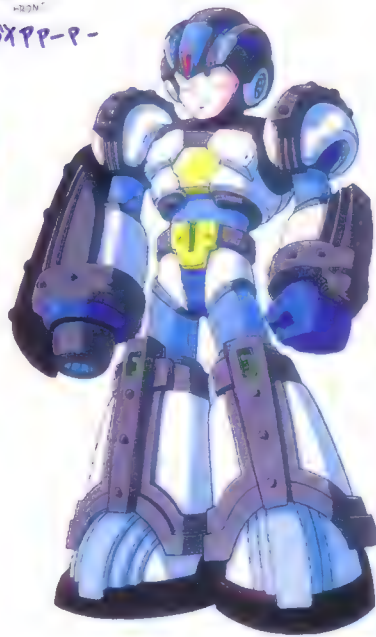
「ロックマンワールド」シリーズの
未使用キャラクター。

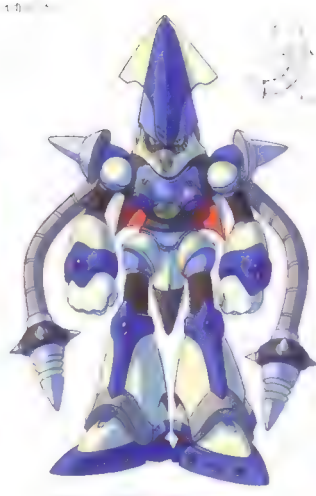
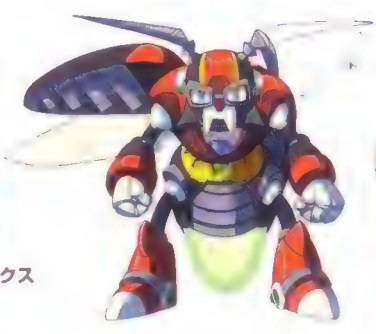
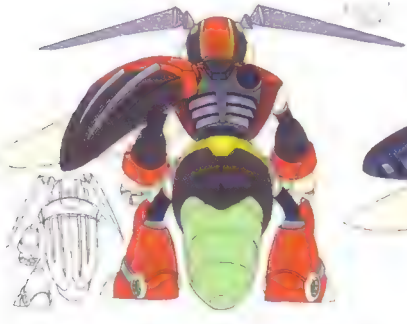
©CARCOM

10周年記念ジグソーパズル用イラスト

チビキャラクター
プレイステーション版およびセガサターン版のレーベル面に使用されたイラスト。

**ファンクラブプレゼント用
テレホンカードイラスト**

メインイラストの初期案。「ユーザーから募集したボスを大きく見せるべき」という稲船氏の判断により、ボツとなった。

稲船氏によるタイムマン＆オイルマンのラフ。

Dr.ワイリー
敵キャラクター
パカ
サボットール
砂漠地帯に派遣されたメットール。あまりの暑さに働く気をなくし、暑さしのぎにサボテンをかぶっている。やる気がないので、すぐ遠ざかる。
回復アイテム
ワイリーマシン
特典キーホルダー

Dr. ドップラー

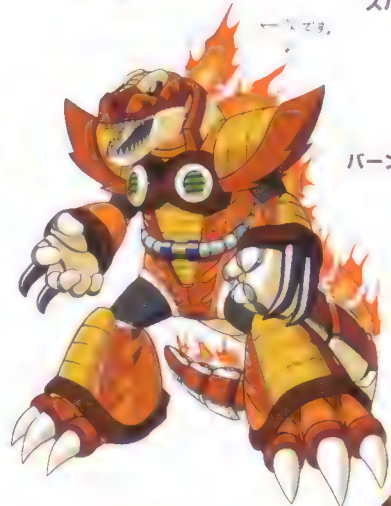
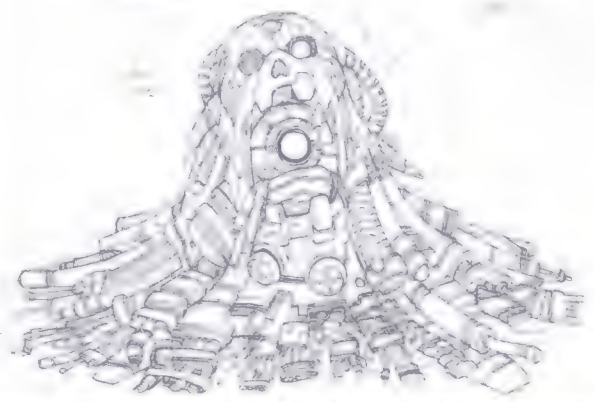
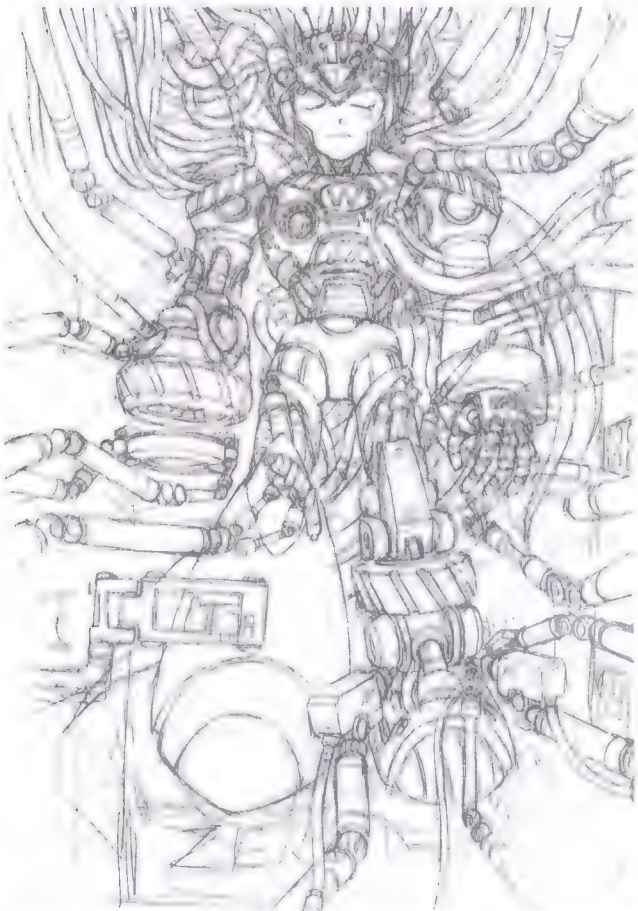
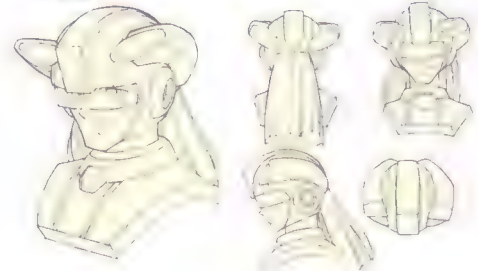
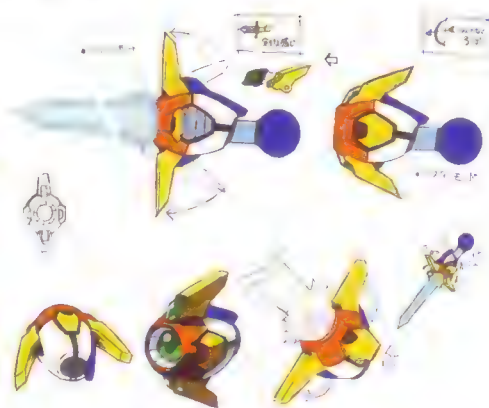
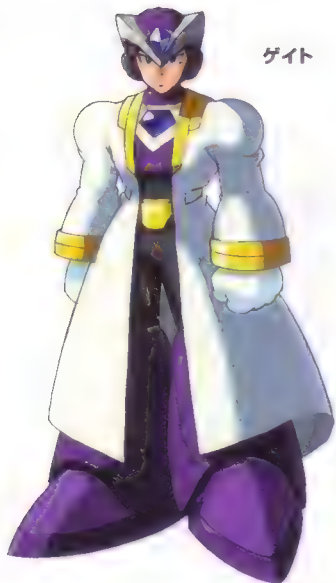
「メガミッション」Dr. ドップラー、ストーム・イーグリード・L（リミテッド）、X（イクス）の設定画。

イメージイラスト

ガイアアーマー
エックス（ファルコンアーマー）
エックス（ガイアアーマー）
ゼロ
ダグラス
シグナス

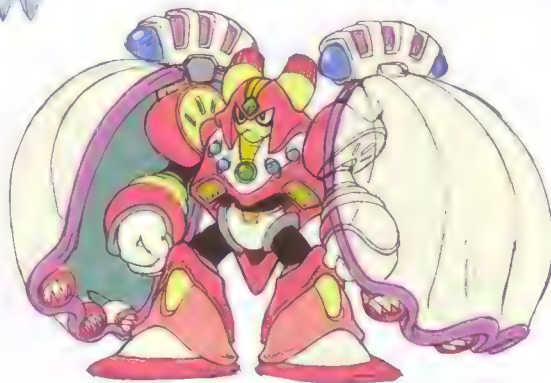
クレッセント・グリズリー

ボルト・クラーケン

シャイニング・ホタルニクス

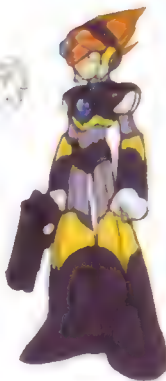
タイダル・マッコイーン

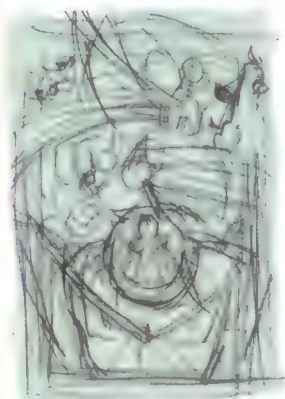
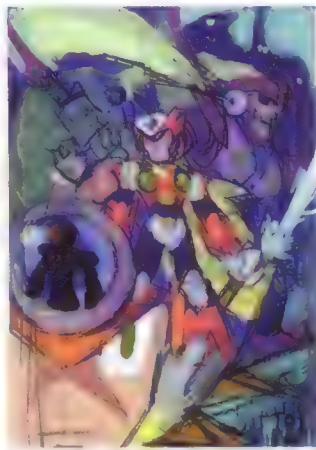
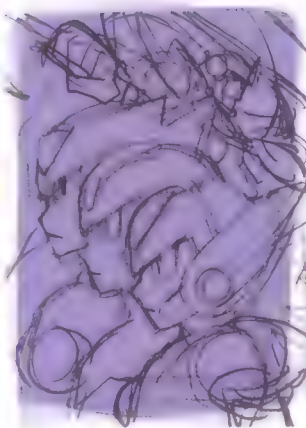
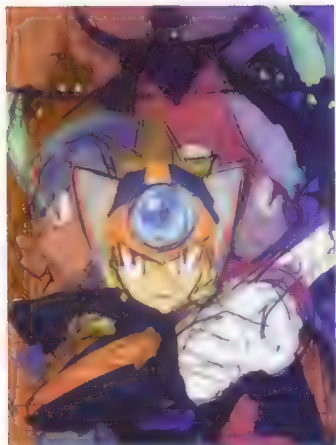
スパイラル・ペガシオン

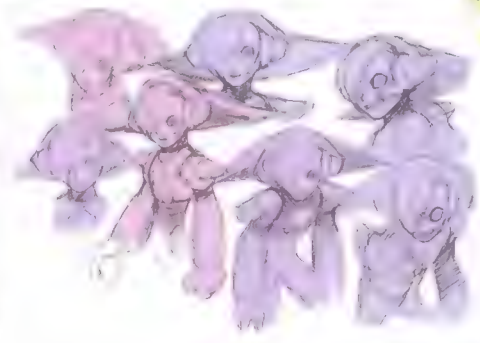
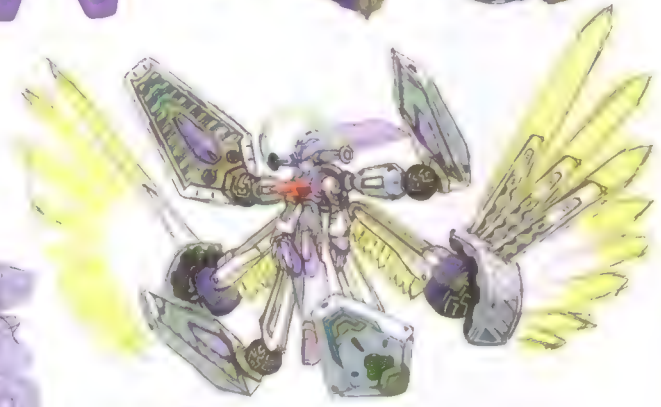
スパイク・ローズレッド

ダーク・ネクロバット

バーン・ディノレックス

ダイナモ
シグマ

足のウラ
エックス（ブレードアーマー）
耳の中は赤
エイリア
エックス（シャドーアーマー）
研究者
アイゾック
ハイマックス

ゲイト
ゲイト（戦闘時）
ブリザード・
ヴォルファング
ブレイズ・
ヒートニックス
コマンダー・
ヤンマーク
レイニー・
タートロイド
シールドナー・シェルダン
グランド・
スカラビッチ
メタルシャーク・プレイヤー
インフィニティー・ミジニオン

エックス
（グライドアーマー）
アクセル
アクセル
デザイン案
シグマ
レッド
レッド
うしろ

日暮竜二氏による
ケータイカプコン
用イラスト。

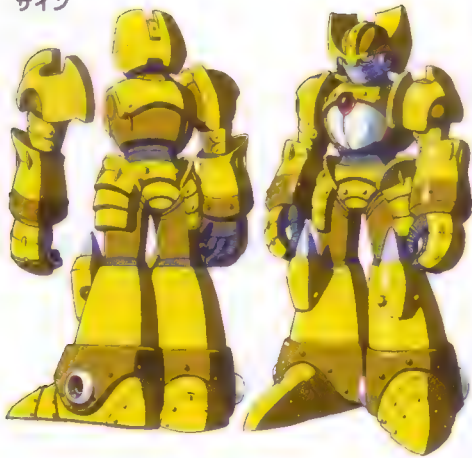
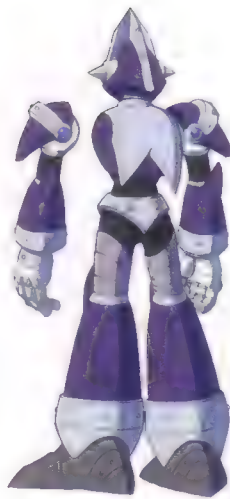
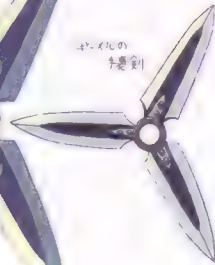
メインイラストデザイン案

エックス
アクセル
ゼロ

エイリア&レイヤー&パレット

ルミネ
シグマ
VAVA V
中身は高性能

オープニングステージラフ

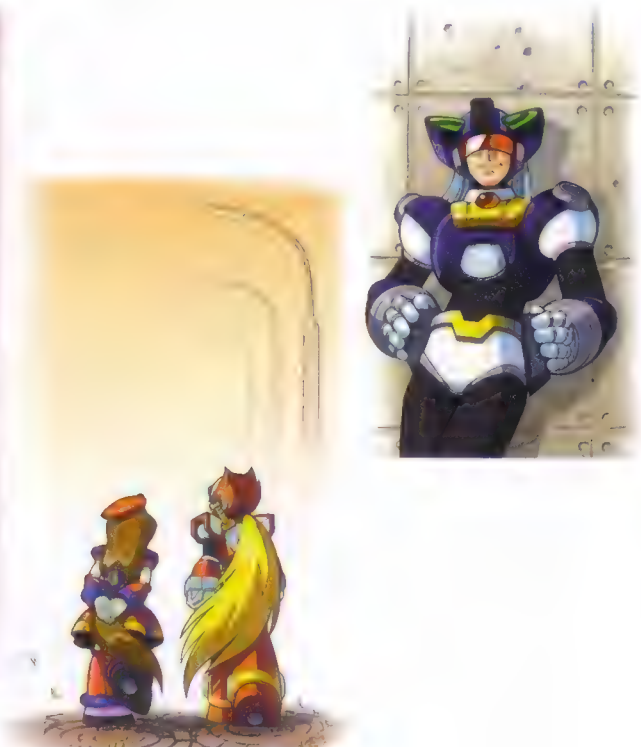
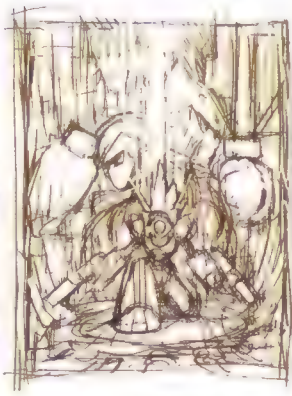
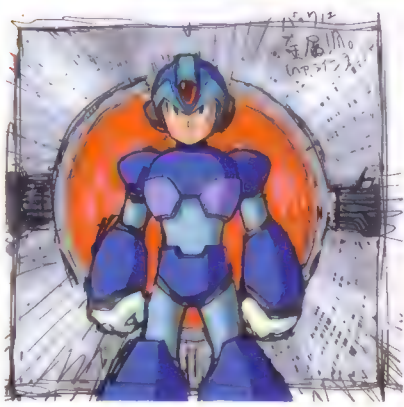
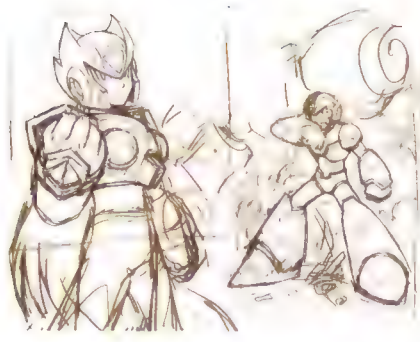
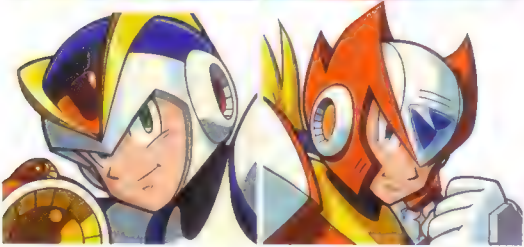
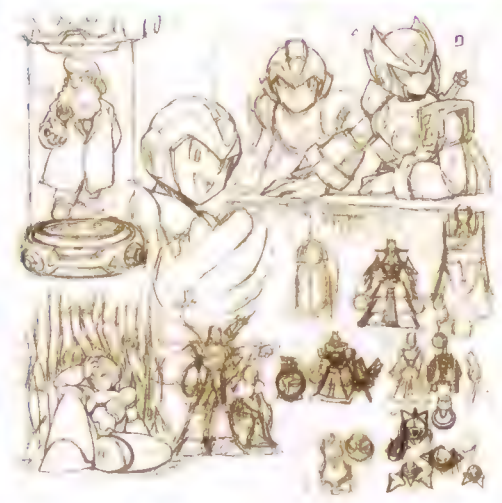
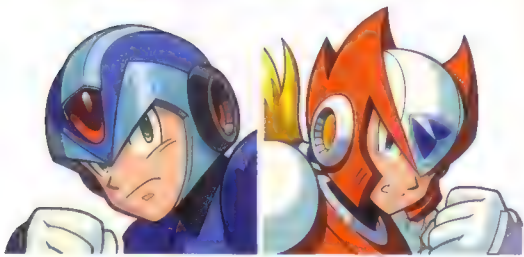
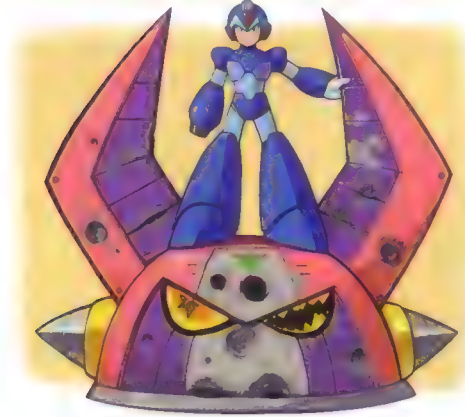
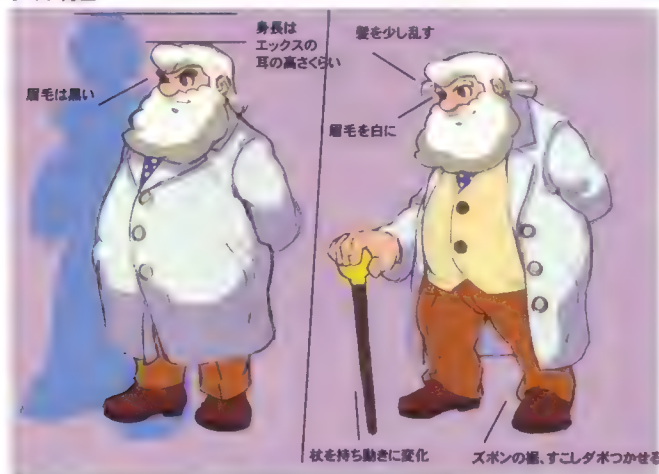
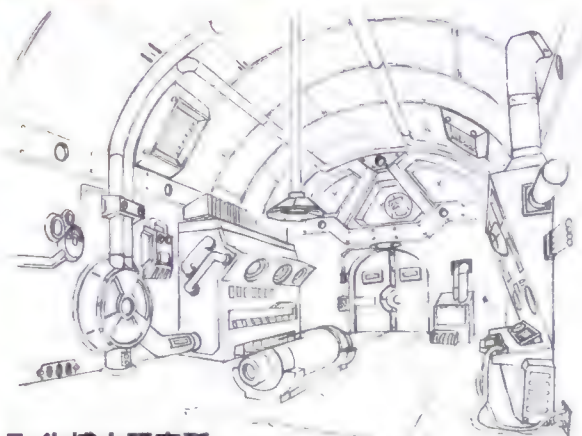
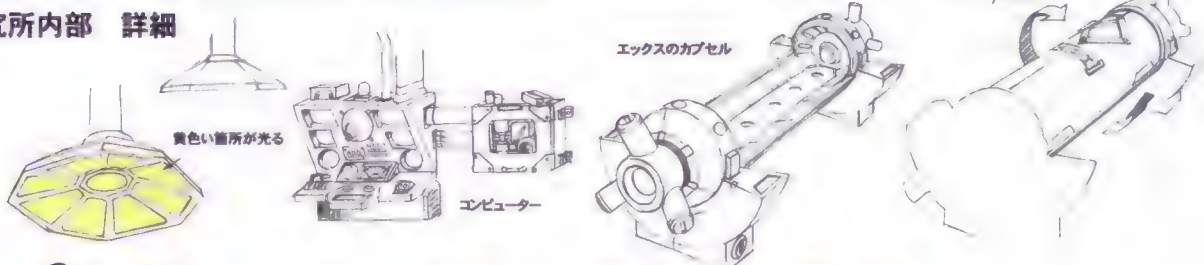
イメージラフ

サウンドトラックCD用イラスト

ザイン

ギーメル

ミディ

テクノ

ROCKMAN X1~6 ORIGINAL SOUND TRACK

エックス
「イレギュラーハンター」のマーク
バスターは左右
どちらにも交換
されます。
手の甲A
甲のパーツが
伸縮します。
エックス
背中
ゼロ
手甲 アイデア
善シグマ
シグマ
通信機
※右手は無し
VAVA

ナビゲーター
Dr.ケイン
背中からホースが出て
椅子に繋がってます
ライト博士
身長は
エックスの
耳の高さくらい
髪を少し乱す
眉毛は黒い
眉毛を白に
杖を持ち動きに変化
ズボンの裾、すこしダボつかせる
ライト博士研究所
研究所内部　詳細
黄色い箇所が光る
コンピューター
エックスのカプセル
ハンター

D-REX
ウルフシグマ
敵キャラクター
ベルガーダー
バランス案

ILLUSTRATION：岩本佳浩

HITOSHI
ARIGA

ILLUSTRATION：稲船敬二